



AMIGA

ZOKER

12/92

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / str. 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50 / DR 1200,- Nr.12 Dezember1992

**DERZEIT DAS
MEISTGEKAUFTE
AMIGA-MAGAZIN**

**WAXWORKS
MOTORHEAD
CAMPAIGN
ASSASSIN**

ERSTE INFOS-ERSTE BILDER

TRANSARCTICA

**DAUGHTER OF
SERPENTS**

JETZT AUCH AM AMIGA

RAMPART

**LEGEND OF
KYRANDIA**

ENDSTATION INDEX!

VERBOTENE SPIELE

SCHILLERnde ZUKUNFT?

**DAS NEUE
CD-ROM A570**

**MITMACHEN
MITGEWINNEN
WAHL ZUM
AMIGA-SPIEL
DES JAHRES**



AMIGA
JOKER

KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
HEXUMA • THE HUMANS • TRODDLERS
WIZKID • REGENT • DOJO DAN
CURSE OF ENCHANTIA
LEGEND OF KYRANDIA
PINBALL FANTASIES



Wird das Rollenspiel des Jahres 1992 endlich ein deutsches sein?

Es liegt an Euch... auf
jeden Fall ist es ein tolles
Weihnachtsgeschenk!

Wir wünschen allen
aventurischen
Abenteuern und Joker
Lesern Frohe Weihnachten
und einen guten Rutsch in
das Jahr 19 n. Hal.



+ Fantasy
Productions

...weihnachten vom fantastisch!



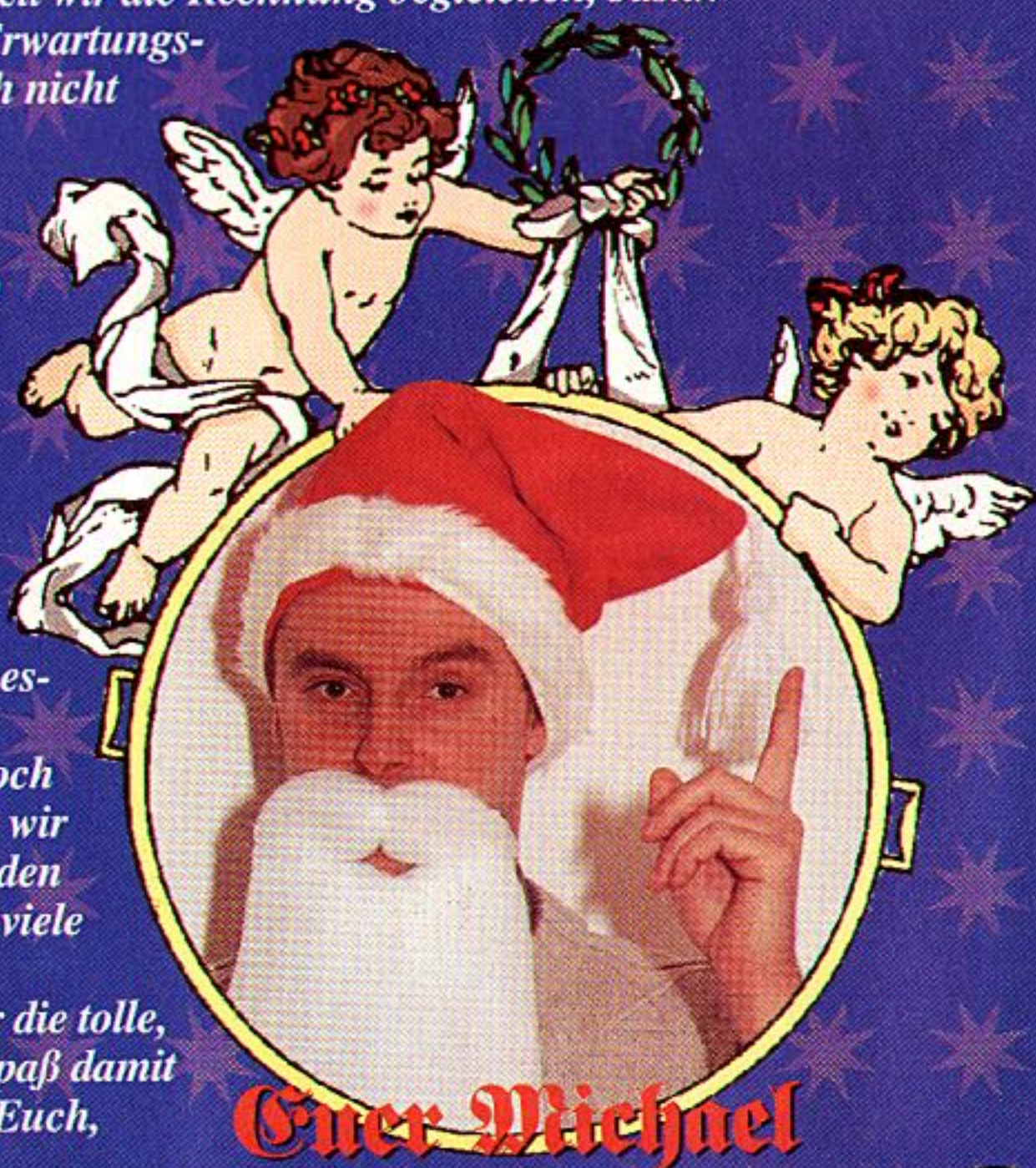
Stille Nacht, (h)eilige Nacht...

Editorial

Praktisch stündlich rückt die Verabredung mit dem Christbaum näher, und während unsereins frierend vor vereisten Fenstern sitzt, perlt den Software-Produzenten der Schweiß von der Stirn — wird es auch dieses Jahr wieder gelingen, ein (dickes) Stück vom Weihnachtskuchen abzukriegen? Oder wird die Konkurrenz ihn längst aufgefuttert haben, weil das Game, auf dem alle Hoffnungen ruhen, nicht rechtzeitig fertig wurde und sich deshalb jetzt mit den nachweihnachtlichen Krümeln begnügen muß? Von wegen „Zeit der Stille und Beschaulichkeit“, in diesen Tagen stehen sämtliche Spieleschmieden unter Volldampf, es wird programmiert, getestet und gefeilt, bis die Tastaturen krachen, um das Produkt nur ja rechtzeitig im Laden zu haben. Und so manche Company ist geneigt, dafür eine nicht ganz bugfreie Version in Kauf zu nehmen!

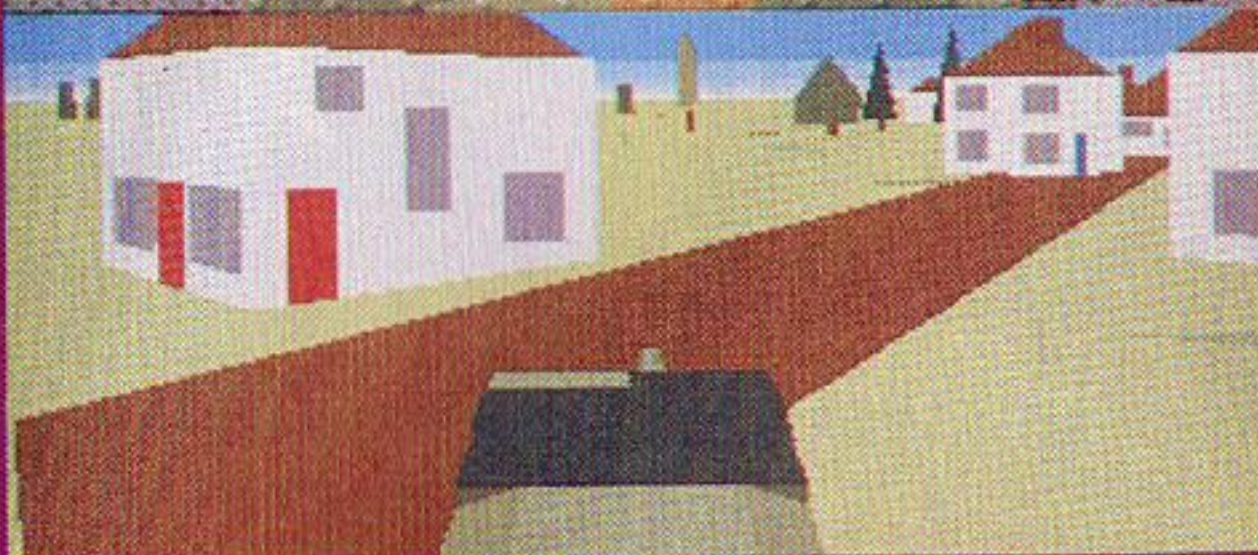
Halb so wild, denn der Käufer merkt's ja erst später. Genaugenommen merkt er es gar nicht, denn wir reden hier schließlich von Geschenken — und man kann es Ominun wirklich nicht verübeln, wenn sie anstatt der 148sten Pudelmütze mit einem Game aufwartet, selbst wenn das Teil nicht so läuft, wie es eigentlich sollte. Schuld an der Misere sind wir natürlich wieder mal selber: Warum überhäufen wir uns auch nur einmal im Jahr mit Präsenten, anstatt unsere Gunst über die Monate zu verteilen? Warum wollen wir auch ständig nur die allerneueste Soft? Warum sind wir überhaupt so anspruchsvoll? Nun, weil wir die Rechnung begleichen, basta!

Aber vielleicht sollten wir den Erwartungsdruck auf die Hersteller dennoch nicht allzu hoch schrauben. Wer sich immer nur beschwert, daß Umsetzungen wie z.B. „Wing Commander“ oder „Indy IV“ so lange dauern, der darf sich halt auch nicht wundern, wenn die Companies irgendwann nachgeben, indem sie ein halbfertiges Produkt auf den Markt werfen — und das gilt nicht nur für Weihnachten und bezieht sich natürlich auch keineswegs auf die genannten Titel. Letzten Endes sitzen wir eben doch alle im gleichen Boot, schließen wir also den großen Weihnachtsfrieden und freuen uns gemeinsam auf viele tolle, neue (bugfreie) Games. Hoffentlich freut Ihr Euch über die tolle, neue (bugfreie) Ausgabe; viel Spaß damit und schöne Feiertage wünscht Euch,



Guer Michael

M7 Priest HMC hat gesehen
StuG III Ausf G



CAMPAIGN

FÜR UNGEDULDIGE... naht die Erlösung mit den endlich erschienenen Amigaversionen von „Rampart“, „KGB“ und „Megatraveller 2“. Wo sich das Warten gelohnt hat, steht auf den Seiten 40, 48 und 84

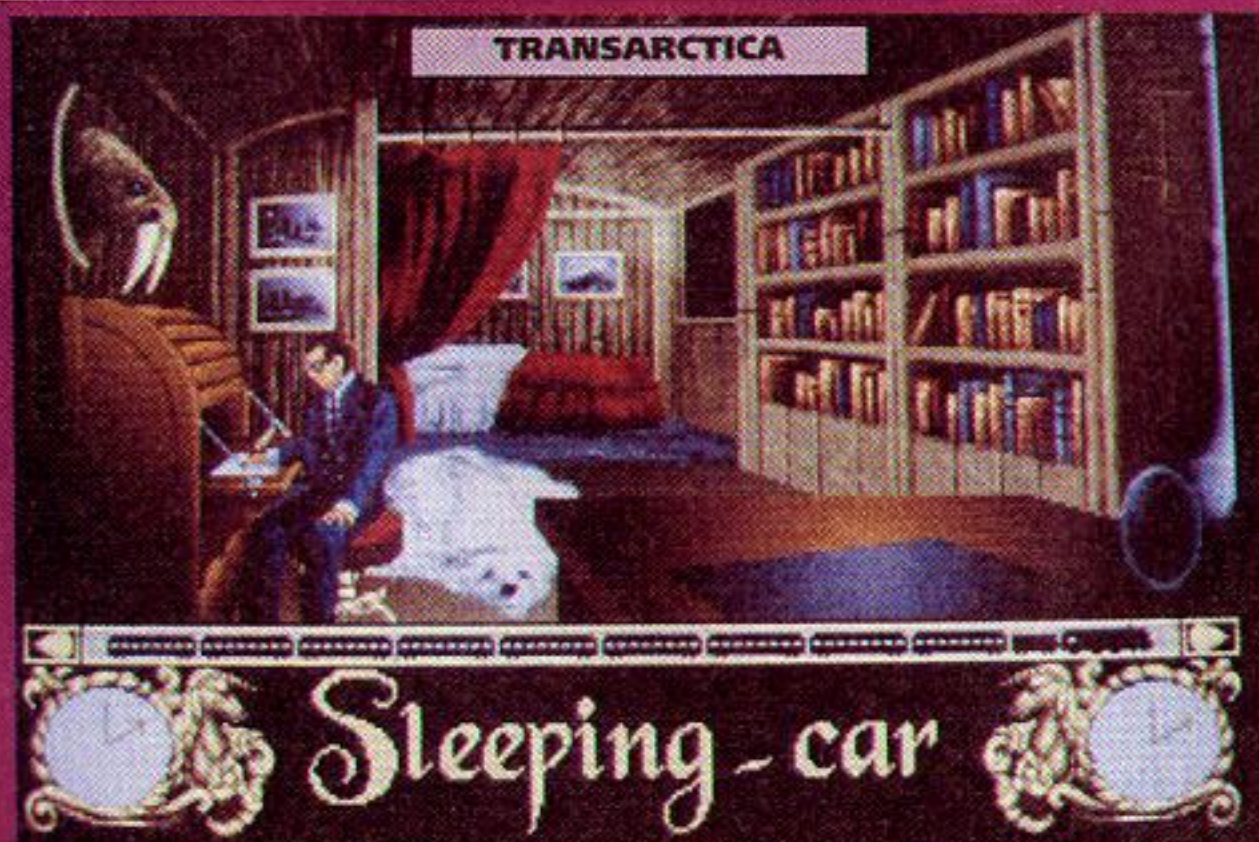
FÜR PROFIS... warten mit „3D Construction Kit 2.0“, „AMOS Professional“ und „Blitz Basic 2“ neue Tools auf angehende Spiele-Programmierer, außerdem gibt's eine „Marktübersicht: Textverarbeitungen“. Viel Wissenswertes auf den Seiten 116/117 und 118/119

WEEN



FÜR GEDULDIGE... hätten wir drei brandheiße Previews anzubieten, nämlich zu „Die Siedler“, „Transarctica“ und „Daughter of Serpents“. Wo sich das Warten lohnt, steht auf den Seiten 8, 9 und 10

TRANSARCTICA



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
Die Siedler	8
Transarctica	9
Daughter of Serpents	10
Mailbox	20
Demo-Galerie	32
Crack!	34
Special:	35
Das CD-ROM für den A500	
PD-Box	42
Messebericht:	44
CSS Köln '92	
Up & Down	52
Special:	56
Verbotene Spiele	
Impressum	58
Krieger-Comic	58
Know How	59
Know How Index	70
Preisausschreiben:	77
Das Amiga-Spiel des Jahres	
Ruhmeshalle	80
Brork-Comic	80
Joker-Comic	86
Joker-Galerie	88
Seitenhiebe	91
Computer-ABC	92
Klassiker:	99
Die Bard's Tale Trilogie	
Special:	100
10 neue Compilations	
Die Budget-Bühne	104
Kicker-Cup	106
Joker-Index	108
Kleinanzeigen	109
User-Club	
Neue Tools für angehende Programmierer	116
Marktübersicht: Textverarbeitungen	118
Stromausfall:	120
Das neue D&D-Spiel Cyberpunk 2020	
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Curse of Enchantia	46
KGB	84
Legend of Kyrandia	46
Lords of Time	74
Megatraveller 2	48
Waxworks	12
Ween	39
Wolfen	36

Action

Assassin	14
Cytron	72
Fireforce	40
Motörhead	18

Geschicklichkeit

Bill's Tomato Game	28
Doodlebug	36
Hell Run	96
McDonald Land	50
Tearaway Thomas	74

Simulation

1990 — Die 92er Edition	94
Campaign	16
Reach for the Skies	18

Sport

Leeds United Champions	72
Road Rash	96

Strategie

Caesar	82
Dominium	30
No Greater Glory	82
Rampart	40
Robosport	30
Troddlers	97
Zyconix	97

Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	104
Compilations	100
Bundesliga Manager	
Prof. Torszenendisk	73
Oxyd	50
PD-Games	42



FÜR NERVENSTARKE... mit Abenteuergeist haben die Elvira-Macher ein neues Horror-Adventure im Angebot — „Waxworks“! Spaß, Spannung und eimerweise Blut im Test auf Seite 12

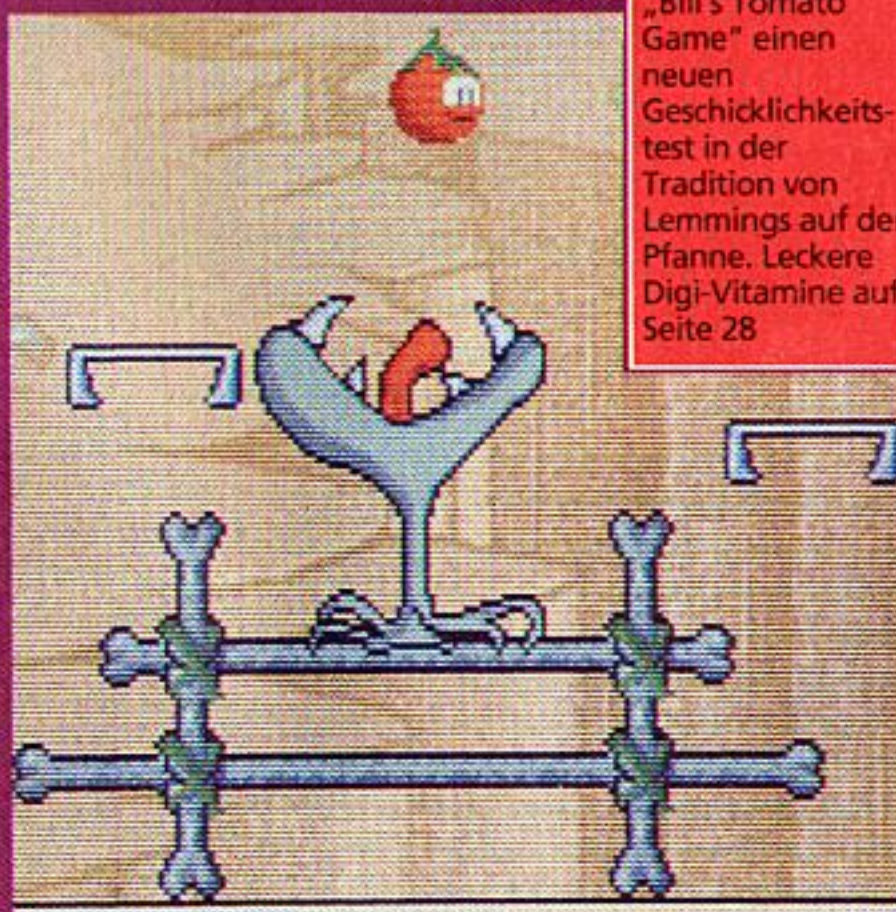
FÜR CD-FREAKS... mit einem 500er gibt's endlich ein externes CD-ROM-Laufwerk, das A570. Was kann die neue Schillerscheiben-Schleuder, und ist sie ihr Geld wert? Die Antwort findet Ihr auf Seite 35



motörhead

FÜR INSIDER... ist unser Bericht über „Verbotene Spiele“ gedacht. Insider werden aber auch wissen wollen, was auf der „CSS in Köln“ so abging, und sie sollen „Das Amiga-Spiel des Jahres '92“ küren. Alle Insider marsch auf die Seiten 44/45, 56 und 77

BILL'S TOMATO GAME



FÜR VEGETARIER... und andere Joystick-Schwinger hat Psygnosis mit „Bill's Tomato Game“ einen neuen Geschicklichkeitstest in der Tradition von Lemmings auf der Pfanne. Leckere Digi-Vitamine auf Seite 28

FÜR SPAREFROHS... haben wir „10 neue Compilations“ zusammengetragen und in der „Budget-Bühne“ wieder empfehlenswerte Neuauflagen zum Taschengeldtarif aufgelistet. Opfert das bißchen Energie und blättert auf die Seiten 100 — 104

FÜR KENNER... von hammerharter Action-Kost bietet sich „Assassin“ an, Musik-Kenner dürfen sich mit „Motörhead“ herumprügeln, und wer Panzer kennt, kennt „Campaign“ noch lange nicht. Sollt Ihr alles kennenlernen, und zwar auf den Seiten 14, 16 und 18

BETRIEBSGEBHEIMNIS



dürften wir gleichzeitig die meist verbreitete Amiga-Spielerzeitschrift Europas sein, womöglich sogar der ganzen Welt! Sapperlot, daß der Joker eine Klasse für sich ist, wußten wir ja schon immer, aber einen derartigen Erfolg hätten wir uns im Gründerjahr anno 1989 dann doch nicht träumen lassen...

In einer Zeit, als das Magazin mit den drei Buchstaben praktisch noch allein das Feld be-

herrschte, als „Kraftspiel“ noch die Beilage einer anderen Zeitschrift war und als ganz allgemein Computer-Entertainment nur als Freizeitbeschäftigung verhaltensgestörter Kinder galt, schien es nämlich eine ganz schön gewagte Idee zu sein, ein Amiga-Heft mit Schwerpunkt Spiele zu machen. Aber der Joker fand von Ausgabe zu Ausgabe mehr Freunde und entwickelte sich auch immer weiter; umso erstaunlicher, daß manche Rubriken der Erstausgabe (etwa Coin

Op und Stromausfall) bis heute überlebt haben. Andere wie z.B. die ehemalige Girl-Seite (heute: Seitenhiebe) haben ihr Gesicht verändert, und wieder andere sind den Weg alles Vergänglichen gegangen. Was soll's, wo die herkommen, gibt's noch viel mehr davon — in unseren Köpfen nämlich.

Will sagen, wir wissen, was wir Euch für Eure Treue schuldig sind. In Zukunft werden wir also... in die Karibik fahren, Michael einen guten Mann sein lassen und unseren neu erworbenen Ruhm genießen und mit Rum begießen! Keine Bange, war nur Spaß. In Wahrheit wissen wir wirklich, was wir Euch und uns schuldig sind: weiterhin jeden Monat ein noch besseres Heft, denn eine einmal erreichte Position will bekanntlich auch gehalten werden. Außerdem sind wir Euch natürlich unsere traditionelle Teststatistik schuldig, und diese Schuld wird gleich auf dieser Seite beglichen. Den Rest zahlen wir wie immer auf 125 Raten bzw. Seiten ab...

Wir können es selbst kaum glauben, aber es ist wahr: Amiga Joker ist die derzeit meistverkaufte Amiga-Zeitschrift in deutscher Sprache! Im Moment sind wir tatsächlich Marktführer, hurra! Waaahnsinn!

Ein neues Jahr steht auch noch bevor — wenn das nicht DIE Gelegenheit für eine kleine Rückblende mit eingebauter Selbstweihrauchung ist? Immerhin

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	2
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	4
Nix Besonderes	(51%-60%)	3
In Ordnung	(61%-70%)	14
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	4
Erste Sahne	(81%-90%)	3
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		0
Megahits		0

3 Diskettenzeitungen mit Pfiff

STEFAN OSOWSKI
AMIGA CLASSICS & NEWS
Software
Ausgabe 7
Preis DM 19,90
AMIGA CLASSICS & NEWS
Observatorium jr.
Lotto V2.0
PTools
MasterBrain
Shift

Amiga Classic Nr. 7:
Observatorium jr. / Lotto V2.0 / PTools /
Master Brain / Shift
ab 28.10.1992

AMIGA Fantastic Software
INTERSOFT
Inhalt:
Down Hill
GiroMan 3.30
Road Route
Black Jack
MCad
AMIGA Fantastic Software
ERSTAUSGABE
Mit Gutschein für gratis
Zusatzdiskette!

Amiga Fantastic Nr. 1:
Downhill / Black Jack / GiroMan V3.30 /
MCad / RoadRoute
ab 28.10.1992

OASE
AMIGA SOFTWARE
Nr. 5
Die Softwarequelle für Ihren AMIGA
Der Tip für alle Techniker
RAUM & Design
Innovation für alle Architekten
Streckenplaner
Für Sternhörer
Astronomie
Das volle Designpaket
Atom
"...qualitätsreiche Software!"
Alle 2 Monate neu!

Oase Amiga Software Nr. 5:
Raum & Design Prüfversion /
Streckenplaner / Astronomie / Atom
ab 30.09.1992

Jetzt im gut sortierten Zeitschriftenhandel!

Intersoft GbR, Nohlstr. 76, 4200 Oberhausen 1, Tel.: 0208/24035, Fax: 0208/809015

BESSERE NACHRICHTEN

So manchem Sierra-Fan ist wahrscheinlich ganz anders geworden, als er im Messebericht von der ECTS lesen mußte, daß seine Leib- und Magen-Company keine Adventures mehr auf den Amiga umsetzen wird. Die Entwarnung kam kürzlich hoch offiziell per Fax und behauptet das Gegenteil — fühlt Ihr Euch jetzt auch so erleichtert?



BESSER HÖREN

Keine Frage, „Das Schwarze Auge“ ist ein Rollenspiel, das man geizt haben muß! Attics Computer-Umsetzung muß man gesehen haben, und jetzt kommt eine passende CD, die man gehört haben muß.

Na schön, vielleicht muß man die Scheibe nicht unbedingt gehört haben, aber für Rolli-Freaks dürfte sie zumindest sehr interessant sein. Drauf

ist der komplette, neu arrangierte Soundtrack von DSA, dazu kommen noch zwei Bonus-Tracks, macht zusammen genau 14 Stücke. Wer das Fantasy-Sounderlebnis zum Preis von 24,80 DM (plus Versandkosten) haben möchte, schreibt einfach einen netten Brief an Attic, denn *nur* dort gibt's die CD!

Attic Entertainment Software
Untere Vorstadt 37
7470 Albstadt 1
Tel: 07431/54 30 5

BESSER LERNEN

Selbst in der Redaktion eines Fachmagazins für Computerspiele ist man heute nicht mehr vor neuer Lernsoft sicher. Also verraten wir einfach mal, was da so eingetrudelt ist, vielleicht könnt ja Ihr was damit anfangen...

Marktführer Heureka (Klett Verlag) hat nämlich einen Teil seines Pauk-Angebots überarbeitet, so daß folgende Titel nun in neuem Glanz erstrahlen: Die Vokabeltrainer Englisch für die Gymnasial-Klassen 6 und 7, sowie ihre französischen Gegenstücke für die Klassen 7 und 10. Der Preis beträgt jeweils ca. 98 Punkte, und wie gewohnt, laufen die Programme auf absolut jedem Amiga (auch mit 512K), so daß sich niemand drücken kann...



BESSER STEUERN

Der Joystick-Hersteller Logic 3 hat mit der weltmeisterlichen Hilfe von Nigel Mansell quasi das Rad neu erfunden — „Freewheel“ soll demnächst für mehr Steuerungs-

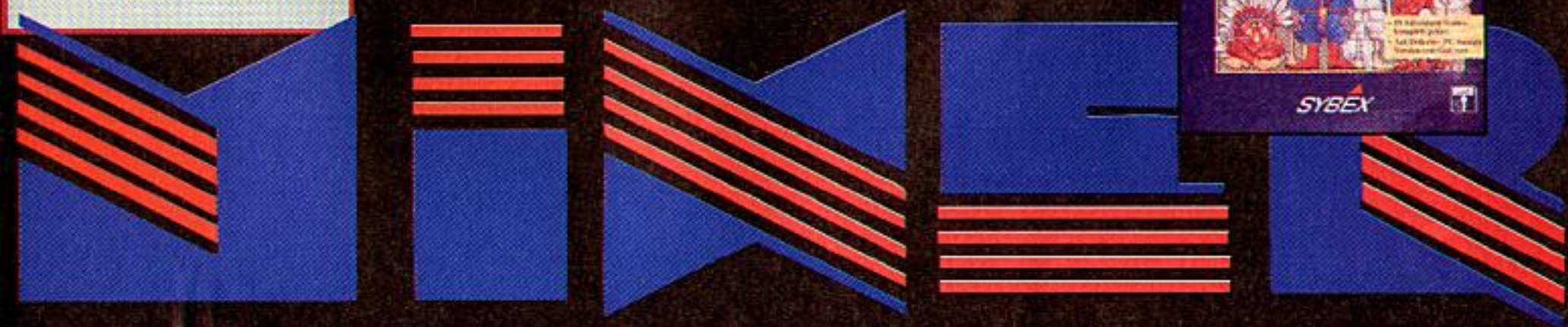
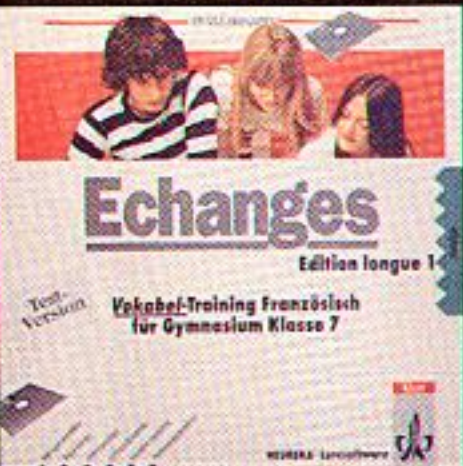
Realismus bei Renn- und Flugsimulationen sorgen.

Bis auf das Anschlußkabel sieht das Ding aus wie ein ganz normales Lenkrad, nur die Handhabung ist ein wenig anders: Durch einen Druck nach vorn wird Gas gegeben, zieht man das Rad zu sich heran, kreischen die Bremsen. Mit zwei Knöpfen kann man rauf- bzw. runterschalten, ansonsten gilt halt: links ist links, und rechts ist rechts. Für den Amiga sollen im Lauf der nächsten Wochen zwei verschiedene Ausführungen erscheinen, und zwar eine digitale für ca. 85,- DM sowie eine analoge für ca. 109,- DM.

BESSER ABENTEUERN

Unser freier Mitarbeiter Carsten Borgmeier läßt seine Schreibwut nicht nur im Joker aus, er hat auch schon viele Bücher verfaßt. Gerade ist wieder eins fertig geworden, nämlich „Das Adventure-Buch“.

Der Band enthält rund 250 Seiten mit vielen SW-Fotos, ist im Sybex Verlag erschienen und kostet 29,80 DM. Man findet darin 19 Komplettlösungen zu allen möglichen Abenteuern von „Monkey Island 1 & 2“ über „Die Kathedrale“ bis zu „Cruise for a Corpse“ — die meisten davon sind in Romanform, wo's sinnvoll ist, kommt noch eine Schritt-für-Schritt-Lösung hinzu. Ein Wermutstropfen für Amiga-Helden ist die systemübergreifende Auswahl, wodurch ein Teil des Inhalts (z.B. „Spellcasting 101“) für sie uninteressant ist. Weil das aber bei unserem tollen Sonderheft „Adventures“ ehrlich gesagt auch nicht anders ist, dürft Ihr trotzdem mal reingucken...



Wenn das strategische Genie der „Battle Isle“-Macher von Blue Byte auf ein zündendes Genre wie eine Welten-Simulation à la „Populous“ trifft, sollte doch eigentlich der geringste Funke genügen, um eine spielerische Explosion auszulösen...

Die Siedler



Zwar wird der große Knall noch bis März kommenden Jahres auf sich warten lassen, doch was wir vorab von dieser komplexen Mixtur aus Wirtschafts-, Militär- und Sozio-Simulation zu sehen bekamen, war allemal vielversprechend: In erstaunlich detaillierten Fraktal-Landschaften gehen etwa 11.000 herzerliebtest animierte Männchen über 20 verschiedenen Berufen (Ritter, Bauarbeiter, Bauern, Holzfäller etc.) nach, Rehe huschen durch den

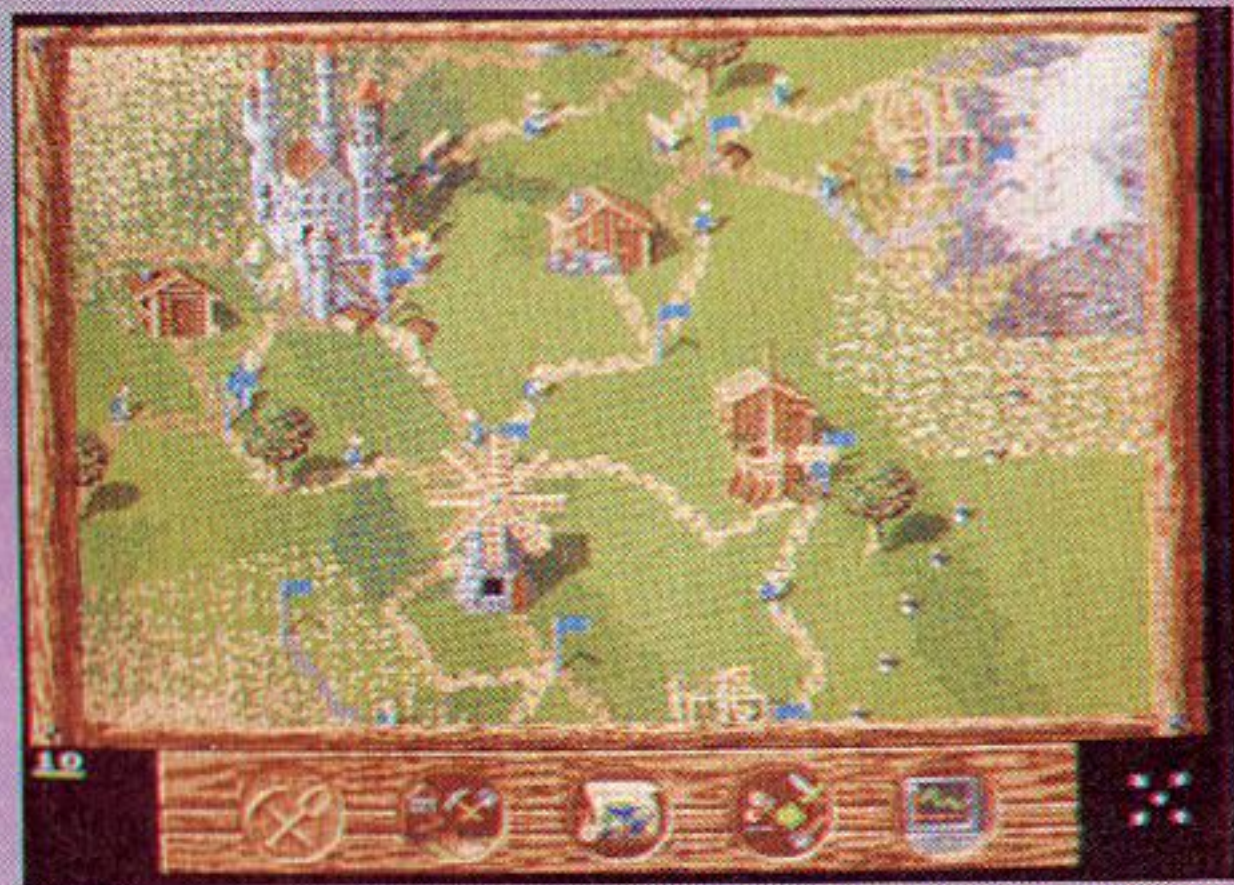
Wald, und Vögelchen flattern umher. In dieser ausgefeilten Digi-Welt bekommt der Spieler ein Schloß und den Job eines Dorfältesten zugewiesen, um fortan die Geschicke seiner Untertanen in fest umrissenen Missionen zu bestimmen.

So gilt es beispielsweise, gegnerisches Territorium zu erobern, wozu vom Fußvolk über Kanoniere bis hin zur Kavallerie unterschiedliche Soldaten rekrutiert werden müssen, die man selbstverständlich alle auch zu verpflegen hat. Oder es soll eine bestimmte Menge an Rohstoffen rangebracht werden, dann hat man

sich etwa um Arbeiter für Goldminen zu bemühen. Damit der Laden läuft, muß überhaupt mal eine ordentliche Infrastruktur her — Straßen wollen angelegt und Häuser gebaut werden. All dies geschieht im Wettstreit mit drei Kontrahenten, die vom Computer gesteuert werden. Auf Wunsch übernimmt der Amiga aber auch nur zwei Widersacher, und man darf mit einem bzw. gegen einen menschlichen Kollegen simultan am Screen antreten!

Da man in dieser „Privat-Welt“ für alles und jedes selbst

zuständig ist, schenken die Programmierer der Steuerung natürlich ihr besonderes Augenmerk: Icons pur sind angesagt, wobei das Game im Simultan-Modus auch zwei Mäuse gleichzeitig unterstützen wird. Man muß sich dann etwa zwischen diversen Typen von Bauwerken entscheiden, zumal manche Landstriche nur kleine Häuser zulassen, während andere geographische Gegebenheiten das Errichten von Wachtürmen oder gar weiterer Schlösser erlauben. Geschwindigkeit ist dabei keine Hexerei, zumindest, wenn



man über 1MB Chipram verfügt — in diesem Fall werden die detaillierten Grafiken nämlich noch schneller aufgebaut. Interessanterweise soll auch und gerade der Zwei-Spieler-Modus für Tempo sorgen, weil die Bildfenster dann ja mit dem halben Platz auskommen.

Was den Sound betrifft, müssen wir uns mit Bemerkungen zurückhalten, denn in unserer Vorabversion der Miniaturwelt herrschte noch tiefes Schweigen. Aber wer einmal den hinreißend animierten Wuselmännchen bei der Arbeit zugehört hat, der kann es auch so schon kaum erwarten, bis sich die Siedler endlich endgültig am Amiga ansiedeln! (C. Borgmeier)

Bei Silmarils tat man sich ja unlängst mit dem Präsentations-Rolli „Ishar“ hervor, was mag wohl als nächstes anstehen? Nun, derzeit schmort ein abenteuerliches Strategical in der Tradition von „Storm Master“ am firmeneigenen Kohlegrill.

TRANSARCTICA

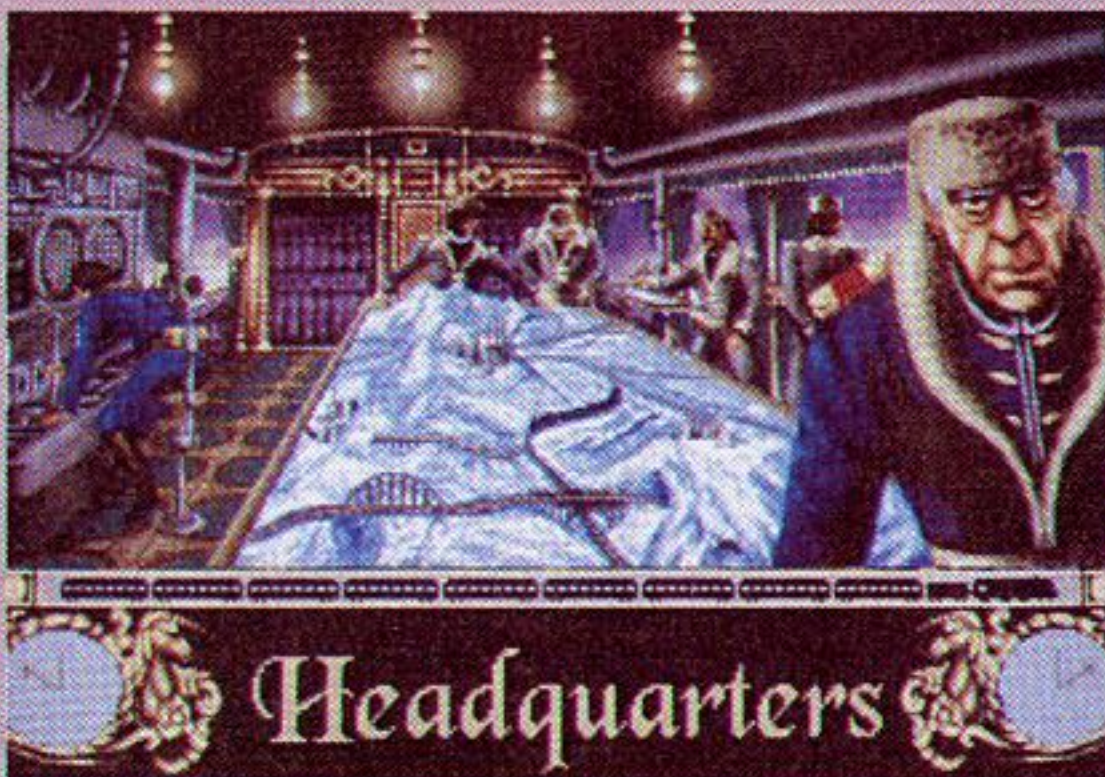


Das mit der Kohle ist kein flauer Scherz, tatsächlich dreht sich hier fast alles um das schwarze Gold: Transarctica handelt ähnlich wie „Midwinter“ in einer völlig vereisten Zukunft! Die Überlebenden der umfassenden Kälteperiode sind auf den Stand der Dampfmaschinen-Technik zurückgefallen und durchqueren in gewaltigen, waffenstarrten Zügen die weißen Wüsten, beherrscht und unterdrückt von

ner dieser Züge, eben die „Transarctica“, steht unter dem Befehl des Spielers, und der hat dank alter Schriften gerade herausgefunden, daß das

zu machen sein? Sehr wahrscheinlich, aber die Rechnung geht keinesfalls ohne die Viking Union auf — Wochenend und Sonnenschein untergraben

Feinarbeit wird dem Retter der verschneiten Zukunft aber noch sehr viel mehr abverlangt: Kohlebergwerke müssen angesteuert werden, um den Nachschub an Brennstoff zu sichern, Spione informieren über die Positionen der Verfolger, Handel und Wandel bringt Geld in leere Kassen — ja, sogar gewaltige Mammuts lassen sich einfangen und zum Kämpfen ab-



Headquarters



der mächtigen Eisenbahn-Company „Viking Union“. Ei-

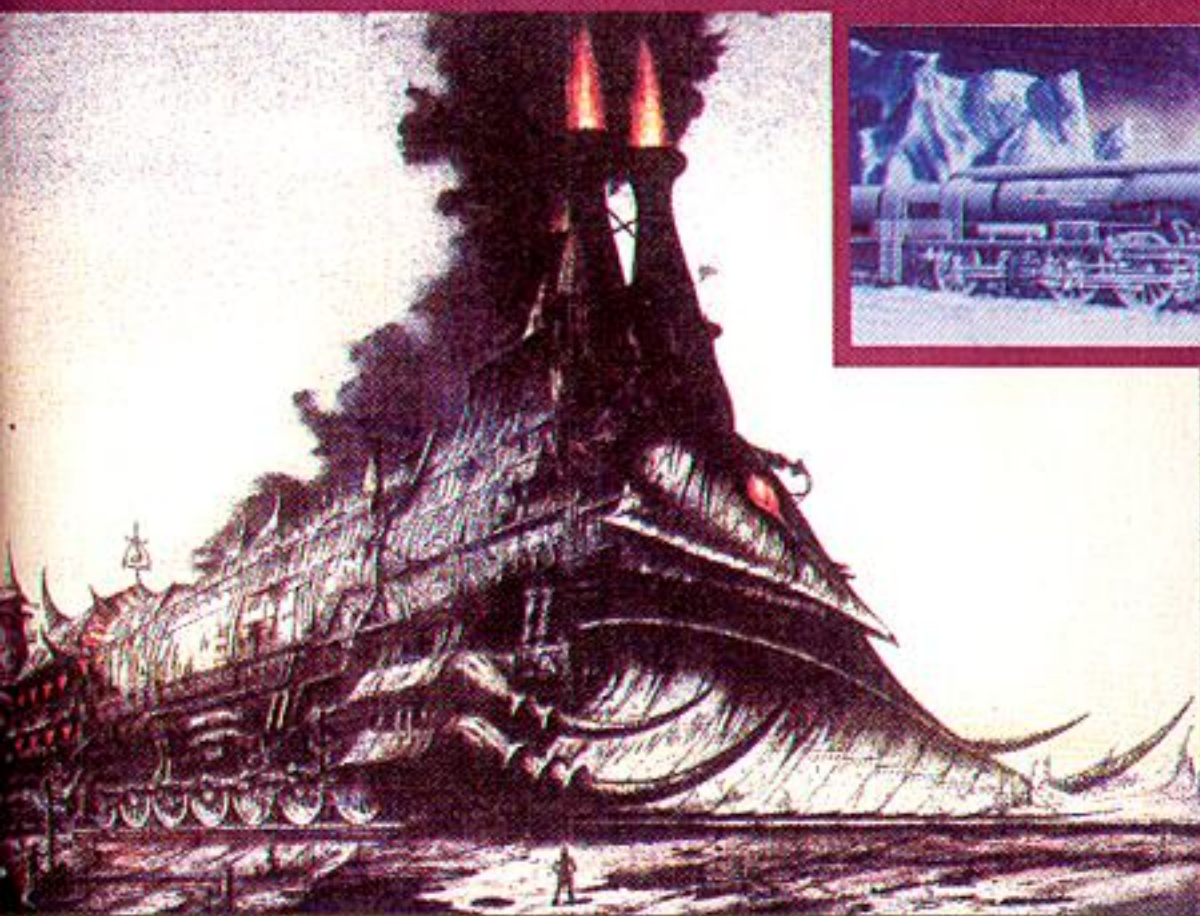
Klima früher einmal milder war. Tja, da müßte doch was

nämlich die Machtbasis der herrschsüchtigen Organisation...

Als Folge dieser vertrackten Ausgangslage stehen nun nacheinander die verschiedensten Echtzeit-Szenarien an, in denen es erstens darum geht, mit der Transarctica allen Company-Expressen zu entweichen, die den Helden verfolgen und ihm das Handwerk legen wollen. Zweitens gilt es, jeweils bestimmte Aufgaben und Rätsel zu lösen, etwa im uralten Gepäckverladebahnhof, beim Mam-

richten! Denn gekämpft wird (in optionalen Arcade-Sequenzen), sobald man auf einen Zug der Viking Union trifft. Hier kommen dann die bewaffneten Waggons zum Einsatz, und es sprechen die Raketen, Kanonen und Minen.

Gemäß der Firmentradition überzeugt die tolle Optik schon auf den allerersten Blick: Detaillierte, atmosphärische Grafiken wechseln sich ab mit „Nahaufnahmen“ der einzelnen Waggons und wunderschön gezeichneten „Landkarten-Planungstischen“ im Stil von „Powermonger“. Über den Sound wollte Silmarils freilich noch nichts verraten, weshalb uns (und Euch) wohl nichts anderes übrigbleibt, als schweren Herzens auf den Januar zu warten. Dann nämlich, stiehlt mitten im Winter, startet der Monster-Train zu seiner Jungfernfahrt. Und wir mit ihm, denn eine derart originelle Story in so vielversprechender Präsentation wollen wir um keinen Preis versäumen! (jn)



mut-Friedhof oder in der Oasen-Stadt, wo seltsamerweise stets schönes Wetter herrscht. Soweit zum Groben, die

P
R
E
V
I
E
W

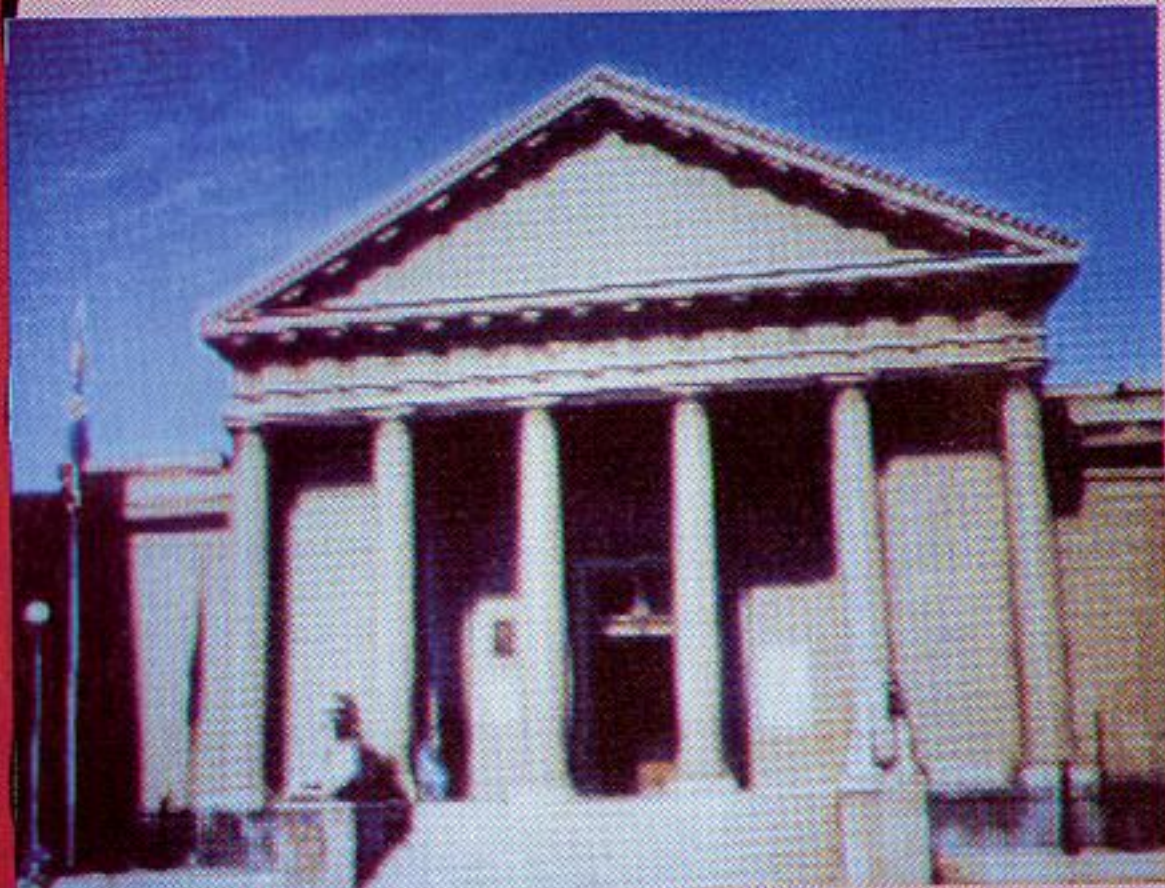
Schubladen sind dazu da, um sie auszuschütten — und genau das hat Millennium beim neuen Digi-Abenteuer vor: Während Story samt Screenshots auf die Rubrik „Adventure“ schließen lassen, versichern die Briten unbeirrt, das Ding sei mehr ein Rollenspiel...

DAUGHTER OF SERPENTS

längst nicht alles, denn die screenfüllenden Wahnsinnsgrafiken muß man schon gesehen haben, um sie am Amiga für möglich zu halten! In der Endversion sollen hier sogar vielerlei Animationen das Herz des Zeit-Reisenden erfreuen, und was zumindest den Hi-

storiker erfreuen wird, ist die geschichtliche Exaktheit, mit der (nicht nur in punkto Optik) recherchiert und gearbeitet wurde. Tatsächlich schnüffelten die akribischen Millennier für ihr neues Werk sogar in original verstaubten Touristenführern der damaligen Zeit herum.

Auch die „intelligente“ Iconsteuerung scheint sich vielversprechend anzulassen, und mit dem Versprechen von umfangreichen, superben Musikstücken haben die Briten uns schon sämtliche Ohren wäbrig gemacht. Schließlich (aber keineswegs endlich) wird im deutschsprachigen Handbuch ein komplettes Solo-Rollenspiel enthalten



Und dafür haben sie durchaus gute Gründe, wie man gleich sehen wird. Doch vor dem Sehen kommt das Denken, denken wir uns also zurück in die goldenen 20er Jahre — zurück in eine Zeit, als das Abenteuer noch an jeder Ecke wartete und einem gewissen Archäologen namens Jones seine besten Erlebnisse noch bevorstanden. So, habt Ihr die Wellenlänge? Okay, und jetzt versetzt Euch geistig nach Ägypten, in die geheimnisvolle Stadt Alexandria, wo Wirklichkeit und Illusion miteinander verschmelzen. Gerüchte über ein uraltes Dokument gehen hier um, ein Mord sorgt für Aufregung, und irgendwo lauert ein längst vergessenes Übel. Hört sich stimmungsvoll an, was? Aber es kommt noch besser!

Die atmo-

sphärisch brisante Geschichte verfügt nämlich über viele verschiedene Seitenäste und bietet sogar unterschiedliche Schlußkapitel, je nachdem, wie Ihr Euch unterwegs verhaltet und welchen Spielcharakter der Helden-Generator anfänglich zusammengebaut hat. Genau, es stehen allerlei Skills und sogar Berufe zur Verfügung, was auch schon Licht in unser einleitendes Gefasel über den Rollenspiel-Charakter des Programms bringt. Aber selbst das ist noch



sein, das sich mit der Vorgeschichte des Spiels befaßt. Ja, wo gibt's denn sowas? Allerhöchstens im Amiga Joker, wenn mal wieder eine neue Schorsch-Episode ansteht — aber in einem Manual ist so ein Solo-Rolli bislang noch ohne Vorbild! Umso betrüblicher, daß dieses Wunderwerk der Programmier- und Anleitungskunst nicht vor März zu haben sein wird. Bis dato müssen wir halt noch ohne digitale Unterstützung von einer abenteuerlichen Vergangenheit im fernen Ägypten träumen... (jn)



GUNSHIP™ — 2000 —

Die Rennschlacht spielt sich jetzt auch auf dem Amiga ab



MICRO PROSE®
Seriously Fun Software



MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel +44 (0)666 504 326

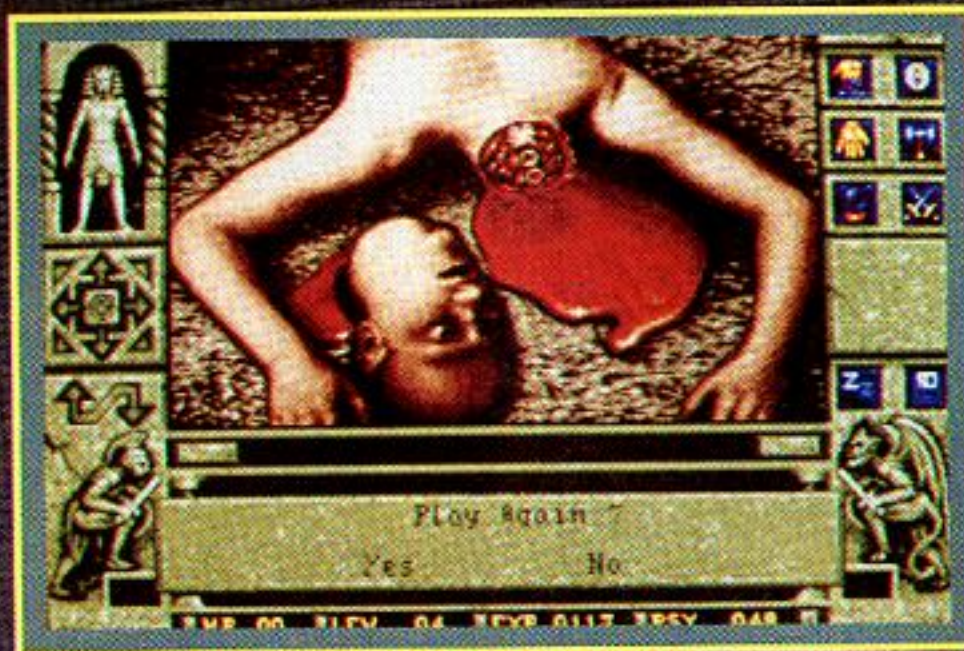
WAXWORKS

Mike Woodroffe ist immer für eine Gänsehaut gut — auch wenn er bei seinem neuen Grusel-Adventure auf die Dungeon-Domina „Elvira“ verzichtet hat, lauert der Horror wieder hinter jeder Ecke!

Die Ecken gehören zum Wachsfigurenkabinett von Onkel Boris, einem kürzlich verstorbenen Mitglied Deiner unglückseligen Sippe. Der ganze Ärger begann mit Deinem Urur-Opi, der einst einer Zigeunerhexe die Hand abhackte — die revanchierte sich daraufhin mit einem Fluch, der seither von jedem Zwillingsspaar in der Familie ein Kind zum Bösewicht werden läßt. Du hast Schwein gehabt und bist die gute Hälfte. Dein Bruder

Alex ist der Pechvogel und unter ungeklärten Umständen verschwunden. Damit endlich mal Schluß ist mit der Unglücksserie, begibst Du Dich in Onkel Boris' muffiges 3D-Labyrinth, in dem die bereits verbliebenen Übeltäter der Familie mit ihren Greuelthaten verewigt sind...

Das praktische Problem dabei ist, daß die Ausstellungsstücke teilweise doch noch ungemein lebendig zu sein scheinen und daher für die Action-Komponente bei diesem Adventure-Rolli sorgen. Das riecht schon alles sehr nach Busenwunder, und dem ist auch so: Rein technisch haben wir es hier mit einer Art „Elvira“ ohne Elvira zu tun. Die Gemeinsamkeiten ziehen sich wie ein blutroter Faden durch das gesamte Spiel, angefangen von der pflegeleichten Maussteuerung über die meist logischen Rätsel bis zu den schauerlichen Sterbeszenen. Ja, das erstreckt sich sogar auf Details wie das hübsche Inventory, in dem all die Waffen und sonstigen Sammelobjekte in Icon-Form landen; aber auch das hektische Maus-



geklicke bei den Kämpfen kam uns merkwürdig vertraut vor.

Es gibt also nicht allzuvielen Unterschiede zu den Vorgängern, doch es gibt sie — z.B. wurden neben den bereits bekannten Hit-Points nun auch „Psy-Points“ eingeführt, mit deren Hilfe man Onkel Boris im Jenseits kontaktieren kann. Der antwortet im Multiple Choice-Verfahren und erteilt dem Helden gute Ratschläge

oder leistet ihm gar Erste Hilfe. Außerdem hängt hier die Bewaffnung des Familien-Retters davon ab, in welcher Abteilung des Gruselmuseums er sich gerade aufhält, was optisch auch durch das wechselnde Helden-Symbol ausgedrückt wird. Im alten Ägypten muß er sich etwa mit einer Schaufel gegen einen Hohepriester zur Wehr setzen und erscheint im passenden Kostüm am Bildschirmrand.



Wir überlassen es Eurer Fantasie, womit im viktorianischen England gekämpft wird, wenn Jack the Ripper auftaucht — dasselbe gilt für den monsterverseuchten Minenschacht, den Zombi-Friedhof und schließlich auch für das finale Show-down mit der fluchenden Hexe.

Grafik, Animation und Soundkulisse sind mit den Worten „schön schrecklich, schrecklich schön“ eigentlich ausreichend beschrieben; was die Handhabung angeht, kann man nur sagen: Schafft Euch zunächst eine Festplatte an und dann erst diese zehn Disks umfassende Gruselorgie. Dazu am besten starke Beruhigungstropfen, denn trotz gelegentlicher Längen bekommt Ihr es wieder mit einem Schocker der blutrünstigsten Sorte zu tun! (C. Borgmeier)

WAXWORKS (ACCOLADE)

HORROR - ADVENTURE

82%

„SHOCKING“



GRAFIK	86%
ANIMATION	81%
MUSIK	80%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	83%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 84,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	TO JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

ENDLICH KÖNNEN SICH AUCH AMIGA-USER AUF DEN HIGHWAYS VON AMERIKA SO RICHTIG AUSTOBBEN!



Die Konsolenversion von "Road Rash™" hat bereits die Herzen vieler Motorradfans erobert. Jetzt gibt es die rasante und spektakuläre Rennsimulation quer durch Amerika auch auf dem Amiga.

Ein ganzes Jahr haben wir an der Umsetzung gearbeitet. Es hat sich gelohnt. Die Amiga-Version bietet noch bessere Grafiken und ausgezeichnete Soundeffekte.

Versuchen Sie mit allen Mitteln, das Preisgeld zu gewinnen. Rüsten Sie Ihren Hobel auf, oder steigen Sie auf eine andere Maschine um. Wie wär's mit einer Diablo 1000?

Die anderen Fahrer sind nicht das einzige Problem, wenn Sie gegen die Zeit über fünf der gefährlichsten Highways Amerikas heizen. Da gibt es eisenharte, ausgeschlafene Polizisten, plötzlichen Gegenverkehr, nette kleine Ölspuren und verirrte Rinder und Hirsche, die Sie ganz leicht aus der Bahn katapultieren.

Zeigen Sie Helldog, dem knüppelschwingenden Motorrad-Raudi, wo es langgeht, oder wischen Sie dem zur Polizei übergelaufenen O'Shea eins aus.

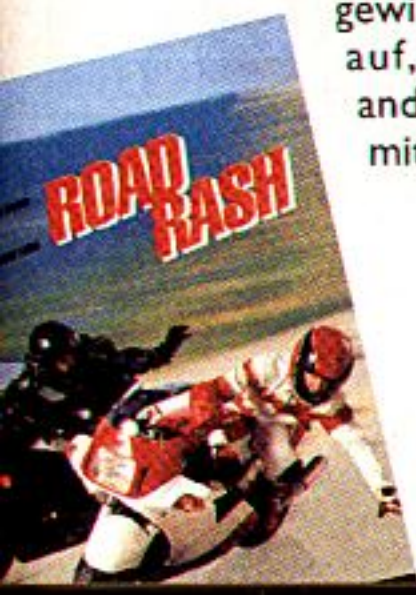
Egal was Sie anstellen – wir garantieren Ihnen exzellenten Spielspaß auf zwei Rädern!

Erhältlich für Amiga
und Sega™ Mega Drive™.

Sega und Mega Drive sind eingetragene
Warenzeichen der Sega Enterprise Ltd.

ELECTRONIC ARTS®

Deutsche Vertretung: Alliance, A Division of Selling Points GMBH, Verler
Straße 1, 4830 Gütersloh.



Bei „Alien Breed“ waren sie noch unbekannte Newcomer, beim genialen Nachfolger „Project-X“ horchte man schon auf — nun präsentieren die Jungs von Team 17 bereits den dritten Action-Knaller in Serie!

Ja, mittlerweile wird die junge englische Company in einem Atemzug mit Psygnosis genannt, denn ihre Spiele nützen die technischen Möglichkeiten des Amigas gnadenlos aus. Kein Wunder, wenn sich die Programmierer in der Redaktion zu wahren Begeisterungstürmen hinreißen lassen: Der Attentäter verwendet die volle 32 Farben-Palette, kann auf läppischen zwei Disks mit 1.500 Screens aufwarten und verrichtet sein Tagwerk mit Hilfe von 200 einzelnen Animationsphasen.

Die Zocker dürften dagegen eher wegen der klassischen Bestandteile dieses bunten Action-Potpourris ins Schwärmen geraten: viel „Strider“, dazu eine kräftige Prise „Turrican“, abgeschmeckt mit ein bißchen „Ghosts'n Goblins“ und einem Hauch von „R-Type“. Gut durchgeschüttelt ergibt das fünf wohl-schmeckende Level plus ein großes Showdown mit dem Oberbösewicht Midan. Daß dazu neben kurzen Missionsbeschreibungen, einer witzigen Leistungsbewertung und vielen Bonusgegenständen auch ein ausgefeiltes Extrawaffensystem gehört, ist quasi selbstverständlich — das gilt schon weniger für die ungemein verzwickte, teilweise richtig labyrinthische Anlage der einzelnen Level. Auch darf der Held durch die unterschiedlichsten Landschaften wetzen, die Bandbreite reicht dabei von Wald und Wiese über ein verzweigtes Höhlensystem bis hin zu einem futuristischen Techno-Park. Nicht minder illustriert ist die Schar seiner

Feinde, da gibt es Panzer, Roboter, Ekel-Würmer und vieles mehr.

Dennoch, die Grafik offenbart ihre Reize eher den Technikern als den Schöngestirnen: Animationen und Scrolling sind tadellos, und die Lichteffekte in den dunklen Höhlen kommen atemberaubend, doch übermäßig detailfreudig ist die Geschichte nicht unbedingt. Ähnliches könnte man vom Sound behaupten, der mit Sprachausgabe und ausgezeichneten Effekten brilliert, doch die Marschmusik ist sicherlich nicht nach jedermanns Geschmack. Die Stick-Steuerung bietet enorm viele Möglichkeiten, so kann der Kerl beispielsweise in alle vier Himmelsrichtungen laufen, klettern, springen, Purzelbäume schlagen und sich an Ästen etc. entlanghangeln. Leicht störend ist die mickrige Hauptwaffe, ein Bumerang mit

ziemlich begrenzter Reichweite, der selbst nach maximaler Aufrüstung immer noch weit von der Durchschlagskraft einer „Turrican“-Wumme entfernt ist. Zum Ausgleich darf man Smartbombs in sechs verschiedenen Versionen auf-sammeln, die auf Dauer aber auch nicht die Wahnsinns-Abwechslung bringen.

Bemerkenswert ist auf alle Fälle der gesalzene Schwierigkeitsgrad,



Oh, du lieber Endgegner!

der weniger auf das Zeitlimit zurück-zuführen ist als auf die oft hordenweise anrückenden Gegner, von denen einige sogar nur per Extrawaffe besiegt sind. Also ganz eindeutig ein Spiel von Action-Profis für Action-Profis! (mm)



ASSASSIN
(TEAM 17)

JUMP & SHOOT

80%

„KNACKIG“



GRAFIK	80%
ANIMATION	89%
MUSIK	71%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	81%

VARIABLE: 3 STUFEN

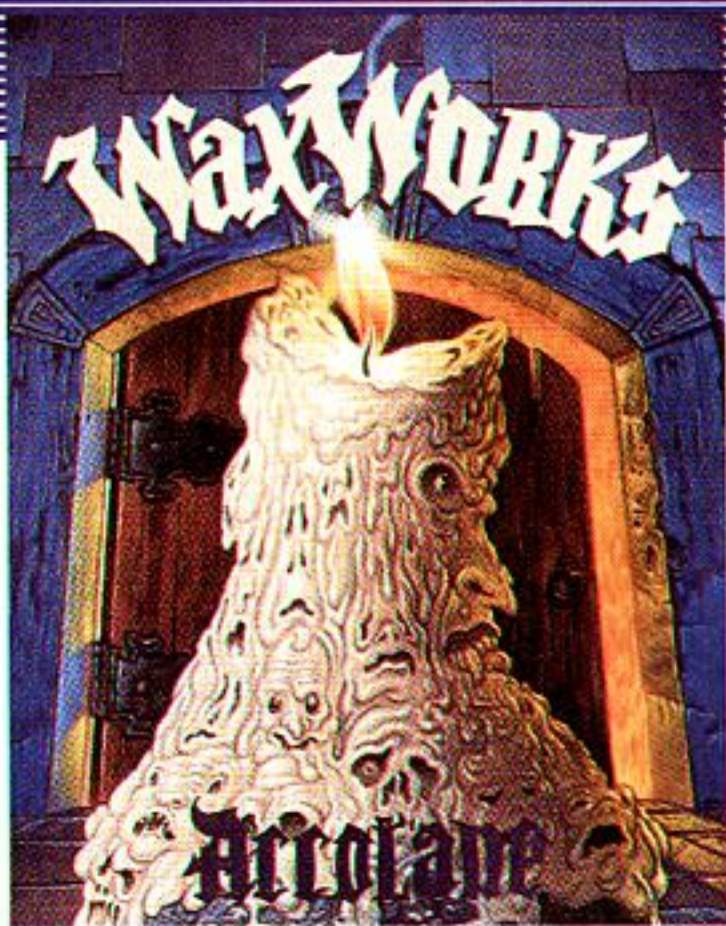
PREIS **DM 69,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Freddy Krueger würde sich in die Hose machen.

Das Testament von Onkel Boris bringt Licht in eine finstere Geschichte: Dien verschollener Zwillingsbruder Alex lebt! Doch das ist leider kein Grund zur Freude. Denn Alex hat sich in einen schrecklichen Dämon verwandelt. Schuld daran ist der Fluch eines teuflischen Zigeuners.

Waxworks, das viktorianische Herrenhaus von Onkel Boris, gehört jetzt Dir. Du hast die gefährliche Pflicht, Alex zu retten. Auf Deiner Reise durch 5 Welten wird Dir allerhand zustoßen. Das Böse lauert im England des 19. Jahrhunderts genauso wie im



alten Ägypten. Sei also wachsam.

Dann findest Du vielleicht auch Zauberbücher, Waffen und sogar nützliche Haushaltsgeräte für den Kampf gegen das Teufelspack: fleischfressende Zombies, grausame Geister und soviel Gesindel, daß einem fast übel wird.

Du kannst jetzt nicht mehr umkehren...Dein Fachbändler erwartet Dich schon. Er hält Waxworks™ für IBM PC und Amiga bereit.

ACCOLADE™
The best in entertainment software™

Empire hat ja schon allerhand Erfahrung mit actionbetonten Panzersimulationen, man denke nur an „Team Yankee“ und „Pacific Islands“. Campaign jedoch ist sowohl mehr als auch weniger...

C * A * M * P * A * I * G * N

Es ist nämlich ein Strategiespiel mit Simulations- und Actionelementen, das vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs angesiedelt ist. Sechzehn Kleinszenarien stehen ebenso zur Bearbeitung an wie vier mittlere und fünf großräumige Sandkästen (z.B. die Ardennenschlacht 1944 oder Rommels Afrika-feldzug), mit denen man Tage und Wochen beschäftigt sein dürfte. In jedem dieser Kapitel ist bereits unumstößlich festgelegt, für welche Seite man am Mörser steht und welche Ziele erfüllt werden müssen, damit der Rechner einen Sieg anerkennt. Wem das nicht reicht, der kann mit einem komfortablen Editor weitere Ballermis-sionen zusammenbasteln.

Doch ob nun simple Schlacht oder gewaltiger Feldzug, ob vordefiniert oder selbstgestrickt — zunächst geht's zu einer schlichten und gelegentlich auch etwas fummeligen Übersichtskarte. Mittels eines durchdachten Iconsystems werden nun Marschziele festgelegt, Informationen eingeholt, Nachschub organisiert, (nächtliche) Ruhepausen eingelegt oder etwa Bombardierungen aus der Luft angefordert. Ja, man kann seine Truppen gar unter Computerkontrolle stellen, was in dieser Phase aber (noch) nicht empfehlenswert ist. Schließlich genügt ein Klick auf die schneller oder langsamer einstellbare Echtzeit-Uhr, und die Geschichte nimmt ihren Lauf.

Kommt es zu Feindbegegnungen, schaltet der Amiga in den Kampfmodus. Man darf sich das Ergebnis nun einfach berechnen lassen oder selbst Hand anlegen, wobei letzteres ganz nach Wunsch vom simplen Zuschauen über Teilkontrolle bestimmter Funktionen (Ge-



Karneval der Panzer



Die Karte



Wo bitte geht's zum Feind?

schützturm, Steuerung) bis hin zur vollständigen Übernahme eines beliebigen Tanks reicht. Dies kann aber nur dem Spezialisten empfohlen werden, denn erstens dirigiert der Rechner sowieso alle restlichen Einheiten, zweitens tut er das recht ordentlich, und drittens erfor-

dert die manuelle Steuerung via Keyboard doch eine gewisse Einarbeitungszeit. Zudem läßt sich der dreidimensionale Blick aus dem Kommandoturm ja auch ohne weiteres bei voller Digi-Kontrolle genießen, und die Denker werden wiederum der Pausierbarkeit des Geschehens

ihren Tribut zollen. Schließlich will man ja zwischendurch ein wenig grübeln können...

Freilich ist die Vektor-Optik auch bei vollem Detailgrad längst nicht so hübsch wie bei den pazifischen Inseln, und die Explosionen erinnern mehr an Karnevalskappen. Egal, für ein derart strategisch orientiertes Programm ist die Präsentation trotzdem sehr gelungen. Das teilweise digitalisierte Intro ist sogar rundum beeindruckend, einschließlich der düsteren Titelmusik samt Sprachausgabe. Motorengerumm und Explosionen im Kampf sind schließlich auch noch zu vermehren, und so werden die Grübler sicher ihre Freude an Campaign haben — nur eingefleischte Simulanten und hammerharte Aktionisten könnten sich hier etwas unterfordert fühlen. (jn)

CAMPAIGN (EMPIRE)	
STRATEGIE - SIMULATION	
67% „NICHT ÜBEL“	
GRAFIK	69%
ANIMATION	64%
MUSIK	66%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	72%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB (ohne Intro)
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Rollenspiel-Adventures, die Software-Geschichte schreiben!

ROME AD 92

From Slave to Emperor - a game of adventure, ambition and intrigue!



Rom, AD92 — eine Zeit der Ambitionen und politischen Intrigen. Sie übernehmen die Rolle des Hector in diesem epischen Rollenspiel. Sie beginnen als einfacher Sklave und erhalten die Chance, sich bis nach ganz oben zu kämpfen!

Lernen Sie die Machenschaften der Politiker kennen. Demonstrieren Sie Ihre militärische Macht in fernen Ländern. Gewinnen Sie die Unterstützung des Senats und des Volkes. Auf diesem Weg erlangen Sie Ansehen und Ehre — und schließlich auch die Macht, den Kaiser persönlich herauszufordern!

Erhältlich ab November - PC & Amiga

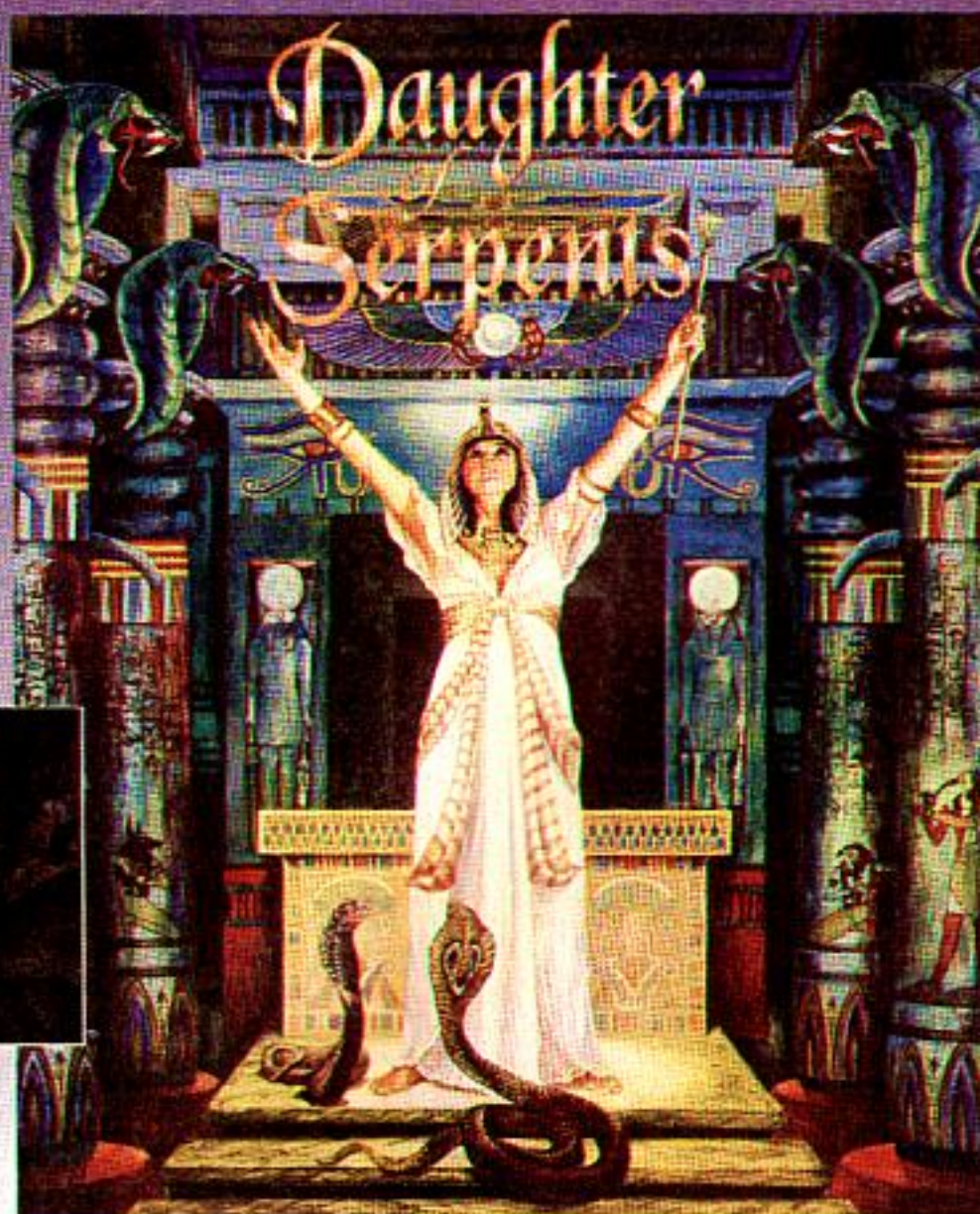


Es geht das Gerücht über ein uraltes Dokument, dem eine seltsame Macht anhaftet ... ein seltsamer Mord im Hafenviertel ... Wenn Sie sich in Ihrem Hotel anmelden, überreicht Ihnen der Empfangschef eine Mitteilung ... und Sie werden in ein Geheimnis verwickelt, das gefährliche Ausmaße annimmt!

Ihre Kontaktpersonen, der Cook-Reiseführer und die Landkarte Alexandrias werden Ihnen dabei behilflich sein, diese Geheimnisse eines gefährlichen, lang vergessenen Übels zu lüften - aber mit Mut und Geschicklichkeit werden Sie schließlich triumphieren!

Erhältlich ab November - PC

Erhältlich ab März '93 - Amiga



 **MILLENNIUM**



Sauf & Rauf


motorhead

Die titelgebende Tanzkapelle genießt den zweifelhaften Ruf, lautere Konzerte als ein startender Jumbo-Jet zu veranstalten. Für den Musik- und Softwareproduzenten Virgin Grund genug, das Game zur Band zu machen...

Ein Live-Auftritt von Motörhead entspricht in der Wirkung ungefähr der Kombination von Oktoberfest, Tornado, Flutkatastrophe und Erdbeben. Damit es hier erst gar nicht so weit kommt, haben erboste Bürger die Bandmitglieder, Roadies und Trinkpartner von Leadsänger Lemmy gekidnappt. Sechs horizontal scrollende Level lang muß er sich deshalb in bewährter „Double Dragon“-Manier mit Rappern, Countrysängern, Karaokekünstlern, Punks, Grufties und Ravern herumschlagen. Dazu haut Lemmy den Widersachern entweder seinen Baß um die Ohren, rülpsst sie bewußtlos, atomisiert sie mit einem grollenden Baß-Akkord oder wirft ihnen Bierdosen hinterher — nachdem er sie zur Energieauffrischung vorher geleert hat, versteht sich. Die Extras von den geplätteten Gegnern sind ebenfalls nicht ganz unwichtig, außerdem gibt's Bonusrunden, bei denen sich der streitbare Musiker im Kampftrinken an vier Tresen gleichzeitig üben darf; Lemmy kann dort aber auch

Groupies einfangen, Essen klauen oder Hotelzimmer verwüsten.

Die eingestreuten Geschicklichkeitsspielchen werten das schlechte Gameplay zwar leicht auf, doch leider ist der Schwierigkeitsgrad generell arg niedrig ausgefallen. Die nur gelegentlich etwas hakelige Stick-Steuerung ist simpel und pflegefrei, die Backgrounds scrollen meist tadellos und sind liebevoll gezeichnet. Musikalisch hätte man sich gerade hier eigentlich mehr erwartet, aber immerhin wechselt der Sound in jedem Level. Naja, alles in allem ein netter Auftritt — nur'n bißchen kurz, da viel zu einfach. (pb)

MOTÖRHEAD	
(VIRGIN)	
FAN-KLOPPEREI	
65%	
„HARDROCK“	
GRAFIK	71%
ANIMATION	64%
MUSIK	71%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	57%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 45,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Der Flugsaurier

REACH FOR THE SKIES

Seit drei Jahren wird dieser Flug auf allen möglichen Messen vorgeführt, in den Software-Shops ist er aber nie aufgetaucht. Jetzt hat ihn Virgin aus der Konkursmasse von Mirrorsoft geholt...


Das Problem liegt auf der Hand: In den letzten 36 Monaten hat sich so viel getan am Bildschirmhimmel, daß diese Simulation praktisch vom Start weg veraltet ist. Nicht genug damit, daß die Konkurrenz wesentlich mehr Features bieten kann, das Tempo der detailarmen Vektorgrafik verführt zum Einschlafen, die Steuerung ist nur per Keyboard erträglich, Maus und Joystick sollte man schleunigst vergessen. Das Ergebnis steht also schon fest, aber wir erzählen Euch natürlich trotzdem noch, was hier so auf dem Flugplan steht.

Als Hintergrundzenario dient der Zweite Weltkrieg, der Spieler darf sich wahlweise auf die englische oder die deutsche Seite schlagen. Nach den üblichen Formalitäten, wie dem Eintrag ins Logbuch etc., muß er sich für einen der drei Spielmodi „Practice“, „Controller“ und „Pilot“ entscheiden. Erklärungsbedürftig ist dabei nur der Controller-Modus; in der Praxis unterscheidet er sich vom normalen Pilotendasein aber lediglich durch die zusätzliche strategi-

sche Komponente. Das bedeutet, daß man hier z.B. selbst darüber bestimmen kann, wieviele Stahlvögel bei der ausgewählten Mission mitmischen sollen oder in welcher Formation geflogen wird. Apropos Missionen: davon gibt's bloß vier Stück, deren Schwierigkeitsgrad vom simplen Begleitschutz bis zur nervenzerfetzenden Schlacht über London reicht.

Da bis auf die reichlich vorhandenen Grafikperspektiven auch sonst alles recht sparsam ausgefallen ist, kann man sich den „Griff nach dem Himmel“ also eigentlich sparen.

(C. Borgmeier)

REACH FOR THE SKIES	
(VIRGIN)	
FLUGSIMULATION	
56%	
„BETAGT“	
GRAFIK	64%
ANIMATION	57%
MUSIK	62%
2SOUND-FX	-
HANDHABUNG	51%
DAUERSPASS	55%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 109,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG



JOYRIDE CLUB

0 40/51 92 02



The Terminator
Nr. 111
DM 117,95



Corporation 3-D
Nr. 109 DM
114,95



Speedball 2
Nr. 108
DM 97,95



Sonic 2
Nr. 110
DM 117,95



NHLPA Hockey
Nr. 112
DM 117,95



Green Dog
Nr. 113 DM
117,95



Team USA
Basketball
Nr. 114
DM 117,95



Church Rock
Nr. 115
DM 117,95



Magnum Pack
das ultimative
Mega Drive Paket
mit 2 Action-
Controllern und
den 4 Superspielen
Sonic the Hedgehog,
Italia World Cup,
Columns und
Super Hang on
Nr. 101
DM 359,-



Mega Drive mit 4 Spielen und 2 Controllern



GAME BOY

Gameboy komplett mit Tetris,
Kopfhörer und Verbindungskabel
Nr. N401 DM 147,-



147.-



Turtles
Nr. K406
DM 67,95



Star Trek
Nr. K407
DM 67,95



Parodius
Nr. K403
DM 74,95



Spirit of F1
Nr. K408
DM 69,95



Probotector
Nr. K409
DM 69,95



Castlevania
Nr. K404
DM 67,95



Tiny Toons
Nr. K401
DM 67,95



Track & Field
Nr. K402
DM 67,95

Komplett mit dem
Superspiel "Super Mario World"
und einem Action-Controller.
Nr. N601 DM 295,-



295.-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Super
Castlevania
Nr. L601
DM 124,50



Super Turtles
Nr. L602
DM 124,50



Addams
Family
Nr. L601
DM 134,50



Lemmings
Nr. L602
DM 134,50



Axelay
Nr. L603
DM 134,50



Street
Fighter II
Nr. K620
DM 134,50



F-ZERO
Nr. N602
DM 109,-



Super
Probotector
Nr. L604
DM 124,95

JOYRIDE CLUB

4 CLUB-KATALOGE
PRO JAHR

SPIELE-SPASS
OHNE ENDE

KOSTENLOSE
MITGLIEDERSCHAFT

NUR 1 KAUF
PRO QUARTAL

0 40/51 92 02

Bitte ausschneiden und einsenden an:

JOYRIDE CLUB
Micro Mailers
Borsteler Chaussee 85-99, Haus 8
2000 Hamburg 61 • Tel.: 040/51 92 02

CLUB-Mitglieder
zahlen nur DM 7,95
Versandkosten.

CLUB-Mitglieder haben
ein Rückgaberecht
innerhalb 10 Tagen.

Bestellnummer	Menge	Gesamtpreis
Dankeschön	1	—

Überzeugt mich die Leistung des CLUBS, zahle ich den günstigen Preis für das SUPER-Angebot

per beigefügtem Scheck nach Erhalt der Rechnung
(Gewünschte Zahlungsart bitte ankreuzen)

JOYRIDE CLUB

Bestellkarte + CLUB-ANTRAG

JA, ich möchte den Club kennenlernen! Ich bin noch kein Mitglied im JOYRIDE-CLUB, darum beantrage ich die Mitgliedschaft im CLUB mit den vielen Vorteilen:

Meine Mitgliedschaft dauert zunächst 2 Jahre und verlängert sich jeweils um ein weiteres Jahr, falls ich nicht spätestens 3 Monate vor Ablauf des jeweiligen Mitgliedsjahres schriftlich kündige. Damit der CLUB auch weiterhin die günstigen Preise garantieren kann, kaufe ich mindestens 1x pro Quartal aus dem Katalog-Angebot.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Geburtsdatum

Datum Unterschrift (Bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Da in der Erstausgabe natürlich keine „echten“ Leserbriefe waren, feiert die Mailbox erst jetzt ihr „echtes“ dreijähriges Jubiläum — anderslautende Meldungen im November waren schlichtweg falsch. Macht aber nix, weil der Stoff so für zwei Vorspanne gereicht hat und wir nun nochmal feiern können. Olé...

Leserbriefe

MAILBOX

RÜCKBLLENDE

Seit nunmehr drei Jahren erfreut der Amiga Joker seine Leser mit aktuellen Tests, tollen Preisausschreiben und vielem mehr. Dies haben die besagten Leser dem Umstand zu verdanken, daß einst ein einsamer Labiner die Idee zu einer neuen Zeitschrift hatte. Er fand Gesinnungsgenossen, und so hoben sie das Magazin aus der Taufe.

Diese Vorgeschichte ließe sich freilich auf viele Zeitschriften übertragen, nicht jedoch das Erscheinungsbild. Zwar ist der Joker ebenfalls nur auf Papier gedruckt, überzeugt jedoch durch innere Werte. Das beginnt schon beim interessanten und lustigen Editorial, aber auch ganz allgemein liest sich das Heft sehr angenehm, wodurch es nicht so schnell langweilig wird.

In Sachen Grafik begann der Joker relativ bescheiden: Zunächst war sehr viel in S/W gehalten, doch bald wurde es bunter und frecher. Heute würde man ihm eine Grafikkarte von 90% geben, und das Layout konnte sowieso schon immer überzeugen.

Der Sound ist naturgemäß nicht ganz so erfreulich, abgesehen von dem Jubelschrei, wenn man die neue Ausgabe in Händen hält, den Lachanfällen, wenn man das Heft liest und dem Wehklagen, wenn das Ende erreicht ist. Letzteres klingt im Sommer immer besonders beeindruckend, weil die Zeitschrift dann nur alle zwei Monate

erscheint.

Der AJ: Ein Huhn, das goldene Eier legt (meinen die Hersteller) — die Computerzeitschrift mit dem gewissen Etwas (meinen die Leser)... resümiert Peter Möckli aus Meilen in der Schweiz.

Gut gebrüllt, Löwe! Niemand hätte das so schön formulieren können wie Du — es sei denn, er würde von uns bezahlt (wann kommst Du Deinen Scheck holen?). Apropos: Michael würde sich brennend für das erwähnte Huhn interessieren. Wenn die Eier wirklich golden sind, würde er sich sogar zu biologisch-dynamischer Bodenhaltung auf seinem Wohnzimmerteppich überreden lassen...

FREUDENTAUMEL

Jeeuuuuu! Ich hab's getan! Mein Geburtstagsgeschenk an Euch: Nach einer Stunde härtester Formatierungsarbeit sind meine Raubkopien gelöscht, weg, über den Jordan! Also Freaks, wenn Ihr abspringen wollt, dann tut es jetzt! Löscht Euer Lieblingsspiel gleich am Anfang und formatiert bei mehrdiskettigen Games stets die erste zuerst. Anschließend seid Ihr dann für einige Augenblicke der glücklichste Mensch der Welt!

empfehle ein Berliner Leser mit nunmehr gutem Gewissen.

Wir haben ja schon immer gesagt, daß Raubkopien nix Genaues sind, aber die Mög-

lichkeit einer derartigen Verzückung beim Löschen entzückt sogar uns. Du solltest sofort eine entsprechende Sekte gründen (z.B. „Church of clean Pirates“), Dich zum Szene-Guru ausrufen und fortan das Wort der Wahrheit unter den Sündern verkünden! Tja, und bald bist Du reich und berühmt — wie Deine Guru-Kollegen...

WANDEL IM HANDEL

Hey Leute, beim Durchlesen des November-Up & Downs ist mir aufgefallen, daß Ihr zwei Bilder vertauscht habt. Bei den Top Leasern steht „1869“ an erster Stelle, ist aber mit dem Picture vom „Patrizier“ illustriert. Und andersherum hockt der letztere bei den Media-Control Charts ganz oben, jedoch mit einem Foto aus „1869“ geschmückt.

hat Jörg Rumenapp aus Köln bemerkt.

Gratulation, Du hast hiermit unser geheimes Bildervertauschungs-Sonderpreisausschreiben gewonnen — und damit die Teilnahme an einer bemannten Zeitreise ins Jahr 1869! Freu Dich, bereits am 31. Februar 2012 geht's los, sei also pünktlich und passend gekleidet an der Startrampe in Patrizier-City (Mist, wenn wir den Fehler bemerkt hätten, hätten wir vielleicht selber fliegen dürfen!).

MEGA-MEGABLAST

Ich wollte Euch dazu beglückwünschen, daß Ihr jetzt auch ein Konsolenheft herausgeben werdet. Schließlich habe ich kürzlich ein Super NES erstanden und kann Euch versichern, daß das ein starkes Teil ist. Was nun aber derzeit an Informationsschriften für Konsolen geboten wird, ist entweder ganz schwach oder hat doch zumindest eine recht niedrige Brechgrenze. Mit anderen

Worten: Ein Magazin mit Eurem Niveau hat hier gerade noch gefehlt! Also laßt Euch bloß nicht von Leuten aufhalten, die meinen, man müsse Konsolen gegen die Wand schmeißen und anschließend den Stecker ziehen (sowieso viel zu teuer und deshalb reichlich schwachsinnig). Vermutlich haben diese Burschen noch nie eine Konsole gesehen, geschweige denn besessen.

Das dazu, und nun was anderes — gibt es eigentlich ein Spiel, das nur von Frauen entwickelt wurde? Wäre das nicht ein einmaliges Pilotprojekt? Zettelt doch mal einen Wettbewerb an (die schönsten Spiele, Grafiken, Musikstücke usw. von Frauen)!

fordert Dirk Mastnak aus Friedberg

Soso, Du glaubst also, wir hätten Dir gerade noch gefehlt? Damit könntest Du recht haben, zumal wir haargenau derselben Meinung sind (stinkt hier das Eigenlob so oder sind's doch wieder Joachims Socken?). Jedenfalls gibt es unseres Wissens kein Spiel, das ausschließlich von Frauen entwickelt wurde, wenngleich die Damen in der Branche durchaus im Vormarsch sind: Man denke nur an Sierra-Chefin Roberta Williams oder Cocktail Visions Softsex-Queen Muriel Tramis. Naja, wir haben Deine Vorschläge auf alle Fälle an unsere Chef-Emanze Brigitta weitergeleitet.

HEISSER WIND IM BLATTERWALD

Überzeugte Computerspieler wie ich kommen wohl kaum darum herum, sich umfassend über alle Neuerscheinungen zu informieren, damit das gute Geld nicht für irgendein Schundspiel draufgeht. Neben Eurem Magazin lese ich noch das Heft Eurer Haarer Kollegen und muß zugeben, daß ich mit beiden zufrieden und gut beraten bin.

Andererseits gibt es auch Machwerke, die meine tiefste Verachtung verdienen. Dummerweise habe ich mir z.B. mal ein Exemplar der Spielzeit gekauft, und was bekam ich dafür? Miese Tests, noch miesere Fotos (es muß wohl jeder zugeben, daß hier die übelsten Fotos aller Spielzeitschriften zu finden sind), dümmliche Leserbriefe und noch dümmlichere Antworten!

Übrigens versucht ja inzwischen eine weitere schlechte Zeitschrift aus dem gleichen Haus, Eure Position zu erschüttern — was sie meiner Meinung nach erst schaffen wird, wenn es zum Erntedankfest mal schneit. Die beigelegte Diskette beinhaltet z.B. Spiele auf unterstem PD-Niveau; ein Freund von mir hat sich das Teil probenhalber gekauft und war so „begeistert“, daß er die Disk am liebsten eingestampft hätte...

Jetzt was anderes: Ich verstehe nicht, wie man behaupten kann, der Amiga würde in nächster Zeit dahinscheiden. Sicher, hochgezüchtete Simulationen oder Rollenspiele werden ihren Weg zur „Freundin“ wohl bald nicht mehr finden. Andererseits kommen immer noch genug gute Spiele heraus, und die vielleicht sechs Stück im Jahr, die einen *wirklich* interessieren, reichen eh locker aus.

Nun noch zwei Punkte: Erstens eine Kritik dafür, daß Ihr „DSA“ bereits im Mai getestet habt, während es jetzt immer noch nicht zu haben ist, und zweitens hätte ich gerne Euren Rat. Ich möchte nämlich meinen Eltern ein Super NES zu Weihnachten schenken (kein Scherz). Kann man das Teil an einen Amiga-Monitor anschließen, und was haltet Ihr überhaupt von der Idee?

verblüfft uns Frank Buchmann aus Bassum.

Mit der uns eigenen höflichen Zurückhaltung beschränken wir uns bezüglich unserer geschätzten Kollegen auf ein kurzes Statement: Jeder, wie er kann. Und eine Disk auf's Heft pappen, kann

man halt relativ leicht können, dazu braucht man nur Kohle — für die Gestaltung eines vernünftigen Magazins braucht man ein bißchen mehr...

Was nun Simulationen und Rollenspiele am Amiga betrifft, so sehen wir die Zukunft längst nicht so düster wie Du; schließlich hat Commodore mit dem A4000 und dem 1200er ja ein paar schlagkräftige Argumente in petto. Was wiederum das „DSA“-Problem betrifft, so hat Attie die Amiga-Version halt nochmal gründlich durchchecken wollen (besser spät und spitze als früh, aber fehlerhaft). Und wenn es schließlich ums Super NES geht: Das Teil läßt sich problemlos an einen Amiga-Monitor stöpseln. Übrigens, wenn Du Deinen Eltern eine Konsole schenkst, was schenken sie dann Dir? Etwa eine Waschmaschine?!

ALLER GUTEN FRAGEN SIND DREI?

1) Eure Tests von Anwendersoftware oder Hardware sind für mich eigentlich keine Tests, sondern bestenfalls Marktübersichten, da sie zu wenig detaillierte Informationen enthalten. Aber andererseits kaufe ich Eure Zeitschrift ja auch nicht deswegen...

2) In der Oktober-Ausgabe hattet Ihr Tips zu „DSA“ im Know How, obwohl es das Game doch noch gar nicht gibt. Sind die Euch vielleicht nur versehentlich vom PC Joker ins Heft geflattert?

3) Ich habe das unbestimmte Gefühl, Ihr bewertet Spiele etwas schlechter, wenn sie unbedingt Turbokarten und/oder Festplatten benötigen. Na schön, es hat nicht jeder seinen Amiga derart aufgerüstet, aber was wollt Ihr denn machen, wenn nur noch Umsetzungen von High End-PCs herauskommen? Bleibt realistisch — Qualität kostet halt. Wer in Zukunft auf dem Amiga gute Spiele haben will, kommt nicht umhin, auch etwas Geld in die Hardware zu stecken. Das war vor zwei Jahren am PC nicht anders.

DIE TRAUMLABRIK

VERSAND 030/6944862
11 1900h
SPIELE GmbH

	PC	Amiga	SI		PC	Amiga	SI
A 4-Player Adapter	-	24,95	-	Dark Sun 1: Scattered Lands	74,95*	69,95*	-
Amiga Mouse (Rotax)	-	44,95	-	Death Knight of Kryon ++	89,95	79,95	-
1869 ++	89,95	74,95	-	Desert Strike +	84,95*	74,95*	-
Acies of the Pacific ++	99,95	89,95*	-	DSA - Die Schicksalsklinge ++	89,95	69,95*	79,95*
Airbus 320 +	99,95	94,95	99,95	DSA Das Rollenspiel (Schmidt)	alle Module lieferbar		
Akone in the Dark +	89,95*	74,95*	-	Dune 2 ++	89,95*	84,95*	-
Amazon	89,95	74,95	-	Dynablasters +	79,95*	69,95	74,95*
American Gladiators	74,95*	69,95*	-	Elite 2 +	89,95*	74,95*	74,95*
Aquatic Games +	LV	69,95	79,95*	Elvira 2 ++	89,95	74,95	79,95
Axis of Empire ++	99,95	94,95	99,95	Epic 1 +	79,95	69,95	74,95
AZAC +	99,95	89,95*	94,95*	Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
A-Train ++	99,95	99,95*	-	Eye of the Beholder 2 ++	89,95	84,95	-
B-17 +	99,95	89,95*	94,95*	Eye of the Beholder 2 Lag.-Buch ++	24,95	24,95	-
B.C. Kids +	-	69,95*	-	Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	74,95	79,95
Bards Tale Construction Set +	79,95	74,95*	-	Fire & Ice +	74,95*	69,95	74,95
Bards Tale Trilogy +	99,95	89,95*	-	Flight of the Intruder +	49,95	49,95	-
BLAT 1 ++	74,95	69,95	-	Formula 1 Grand Prix +	94,95*	84,95	89,95
BLAT 2 ++	89,95*	84,95*	89,95*	Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95	79,95*	-
Battle Isle ++	84,95	74,95	-	Goblins 2 +	74,95*	69,95*	74,95*
Battle Isle Zusatzdisketten	44,95	44,95	-	Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Battletroops +	74,95*	69,95*	74,95*	Great Naval Battles 1	89,95	74,95*	-
Birds of Prey +	94,95	84,95	-	Gunship 2000 +	99,95	89,95*	94,95*
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95	-	Harpoon 1.2.1 +	94,95	84,95	-
Black Sect ++	89,95*	84,95*	89,95*	Harpoon Battles +	39,95	39,95	-
Buck Rogers 1 ++	89,95	89,95	-	Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-	Heart of China ++	99,95	84,95	-
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	74,95	79,95*	Hexuma ++	89,95	89,95	-
Campaign +	89,95	74,95	74,95	Hired Guns +	84,95*	69,95*	74,95*
Carriers at War	89,95	74,95*	-	History Line 1914-18 ++	89,95*	84,95*	-
Castles 1 +++	84,95	74,95	79,95	Humans +	79,95*	74,95	79,95*
Chaos Engine +	LV	69,95*	74,95*	Indiana Jones 3 ++	89,95	69,95	79,95
Civilisation ++	104,95	89,95	94,95*	Indiana Jones 4 ++	94,95	84,95*	LV
Codenamed Assassin +	-	74,95*	-	Indiana Jones 4 Action +	74,95*	69,95*	74,95*
Curse of Enochias +	89,95*	74,95*	-	John Madden Football +	84,95	69,95	-
Cyber Empire	79,95	74,95	-	Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	-
DGeneration +	74,95	69,95	74,95	Larry 1 (neue Version) +	89,95	84,95	-
Demomogate 1 ++	99,95*	89,95*	LV	Larry 3 ++	99,95	99,95	-
Dark Merc	89,95*	74,95*	79,95*	Larry 5 ++	99,95	84,95	-
Dark Queen of Kryon ++	89,95*	79,95*	-	Laura Bow 2 ++	99,95	84,95*	-

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch
Über 2000 lieferbare Spiele
LADEN 030/6937245 040/4908394 11 18 30 h

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TRAUMLABRIK

DER SOFTWARETEMPEL

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61
100 m vom U-Bahnhof Gleisensstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20
300 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Game Mega Neo Geo Game Boy
Gear Drive Lynx CD ROM
Hintbooks Joysticks Super NES
030/6944156 Info: Anrufbeantworter
030/6944256 Fax Line

	PC	Amiga	SI		PC	Amiga	SI
Legend of Phegball ++	74,95	69,95	74,95	Red Baron ++	99,95	84,95	-
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	84,95	-	Red Baron Mission Builder	59,95	49,95*	-
Legends of Valour +	89,95*	74,95*	LV	Road Rash +	-	69,95*	-
Learnings 1 +	79,95	64,95	69,95	Roboports +	79,95	69,95	-
Learnings 1 - Ob. No. +	59,95	49,95	54,95	Rome 92 AD +	89,95*	74,95*	-
Learnings 2 +	79,95*	69,95*	74,95*	Rookies +	84,95*	74,95*	79,95*
Lethal Weapon 3 +	74,95*	69,95*	74,95*	Sensible Soccer +	LV	69,95	74,95
Links +	99,95	89,95	-	Shadowworlds +	74,95*	69,95*	74,95*
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95	-	Shadow of the Beast 3 +	-	69,95	-
Lotus Turbo Challenge 3 ++	-	69,95	74,95	Siege	84,95	74,95*	-
Lure of the Temptress ++	89,95	74,95	79,95*	Silent Service 2 +	89,95	84,95	89,95
M	74,95*	69,95*	-	Silly Putty +	74,95*	69,95	74,95*
Mad TV ++	89,95	74,95	-	Sim Ant ++	99,95	89,95	-
Mad TV Data Disk ++	29,95*	29,95*	-	Sim City Populous +	84,95	74,95	79,95
Maniac Mansion ++	74,95	69,95	74,95	Sim Earth ++	99,95	99,95*	-
Might & Magic 3 ++	89,95	74,95	-	Space Crusade ++	84,95*	69,95	74,95
Might & Magic 3 Lag.-Buch ++	29,95	29,95	-	Space Quest 1 (neue Version) ++	89,95	84,95	-
Might & Magic 4	79,95	69,95*	-	Space Quest 3 ++	99,95	99,95	-
Monkey Island 1 ++	84,95	74,95	84,95	Space Quest 4 ++	99,95	84,95	-
Monkey Island 2 ++	89,95	84,95	89,95*	Special Forces +	94,95	84,95	89,95
Monkey Island 2 Lag.-Buch ++	15,-	15,-	15,-	Spelljammer 1	74,95*	69,95*	-
Outlander +	-	69,95*	-	St. Thomas +	89,95*	74,95*	-
Patrizier ++	89,95	79,95	84,95	Star Control 2	89,95*	74,95*	-
Perfect General ++	89,95	84,95	-	Streetfighter 2 +	84,95*	74,95*	79,95*
Perfect General Data Disk	69,95	59,95	-	The Games Winter Challenge +	84,95	74,95*	-
Pinball Dreams 2 +	LV	69,95	-	Their Finest Hour 1 +	74,95	74,95	79,95
Pirates +	69,95	64,95	69,95	Treasures of Savage Frontier ++	89,95	79,95*	-
Police Quest 1 (neue Version)	84,95	84,95*	-	TV Sports Baseball +	69,95	69,95*	-
Police Quest 3 ++	99,95	84,95	-	Ultima 5 Warriors of Destiny	-	24,95	79,95
Pool +	LV	74,95*	79,95*	Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	79,95
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-	Uridium 2 +	-	69,95*	74,95*
Populous 2 +	84,95*	69,95	74,95	Vikings +	84,95*	69,95	-
Populous 2 - Challenge Disk +	LV	39,95	39,95	Waxworks ++	89,95	74,95*	-
Quest for Glory 1 VGA +	89,95*	84,95*	-	Wing Commander 1 +++	99,95	89,95*	7777
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-	Wizardry 6 ++	79,95	69,95	-
Quest for Glory 3	89,95	84,95*	-	Wizardry 7	89,95	74,95*	-
Railroad Tycoon ++++	99,95	84,95	89,95	WWF Wrestlingmania 2 +	74,95*	69,95*	74,95*
Rampart +	79,95	69,95*	74,95*	Zack McCracken ++	69,95	69,95	74,95
Realms of Darkness +	89,95*	84,95*	-	Zock +	-	69,95	74,95*

Genießt unseren Service Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind Verkaufspreise. Insbesondere für Firmen, Institutionen und Privatkunden sind Sonderpreise und Rabatte möglich. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bei 100 DM Bestellwert bekommen wir 10,50 DM Versandkosten, bei 200 DM 15,00 DM, bei 300 DM 4,50 DM, bei 400 DM 4,50 DM, darüber ist der ganze Spaß kostenlos. Firmen können 1,50 DM mehr Sicherheitskategorie + 3 DM Disketten + 3 DM Marken + 50% ab 200 DM Versandkosten. Wir greifen auf Software als keine für Gewinne. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quell Text der Wissenschaft besonders, vorwärts! auch außerhalb der Zeiten o. am Wochenende. Bei besonderen gekennzeichneten Games waren bei Anrufbeantworter (0211) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft verfügbar. Geld für gerade in Berlin, Müster für die Games auch in anderen Locations! In Kassel, abholbar: "Thunfisch & Spiele GmbH"

Warum nicht gleich bei uns?

Preise, die wir selbst nicht glauben!



Nur bei uns immer aktuell !!!

Berliner SPIELEKISTE

- Größte PD-Spiele-Reihe für den Amiga!
- Laufend neue Top-Hits
- AMIGA JOKER 4/92: "Paradiesisch....."
- AMIGA JOKER 7/92: "Tolle Knallereien"
- Superspannung zum Sparpreis:
- pro Diskette nur **DM 2.80**
- Abonnenten/ab 25 St. **DM 2.50**

Spannung & Spielspaß ohne Ende! Kostenlose Liste mit allen **SPIELEKISTE**-Disketten sofort anfordern!

Top - Hardware mitten aus Berlin

Apollo 40 MB-AT-Bus Harddisk für Amiga 500, 16 Bit	DM 549,-
Apollo 105 MB-AT-Bus Harddisk für Amiga 500, 16 Bit	DM 689,-
Oktagon 508 105 MB-AT-Bus Harddisk für Amiga 500, - 8 MB Ram	DM 749,-
Speicher für AT-Bus Harddisk Amiga 500, je 2 MB	DM 140,-
Oktagon 2008 105 MB-AT-Bus Filecard für A 2000, incl. Ram-Opt.	DM 749,-
Oktagon 2008 210 MB-AT-Bus Filecard für A 2000, incl. Ram-Opt.	DM 1099,-
Speicher für Oktagon Harddisk/Filecard, Preis je 2 MB	DM 140,-
A601 1MB Speicher für Amiga 600	DM 149,-
KCS Umschaltplatine 1.3 für Amiga 600 inkl. Rom, kein Löten!	DM 99,-
KCS Umschaltplatine 2.0 für Amiga 500/2000 inkl. Kickstart 2.04	DM 99,-
Maus-Joystick-Umschalter elektronisch	DM 25,-
Amiga Super-Maus, 280 dpi, da tanzen die Mäuse	DM 29,-
Vektor Trackball für Amiga 500/2000	DM 99,-
Competition Pro Joystick Pro, AutoFire, Slow Motion, transparent	DM 27,-
Competition Pro Mini Joystick, schwarz, transparent oder gepunktet	DM 28,-
Competition Pro Mini Joystick blau, Dauerfeuer	DM 39,-
ZyXEL Fax Modem U-1496E, V.32bis, 16800 (!) bps, V.42bis, MNP 5,	
Datenübertr. bis 16800 bps, Kaufempfehlung PC-Professional 11/92	DM 799,-
ZyXEL Fax Modem U-1496E PLUS, V.32bis, 16800 cps, neues Board	DM 998,-
SUPRA Modem 2400 extern, das Einsteiger-Modem	DM 189,-

Update-Serv. bei ZyXEL/USRob. Der Anschluß aller genannten Modems am Netz der Telekom ist bei Strafe verboten.
 Fachhändler für COMMODORE, FSE, GVP, HK, Nexus, Supra, 3State
 Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten + DM 15,- (Nachnahme) oder DM 10,- (Vorkasse)

G. von Thienen

Verkauf auch bei:
C. ROEMER
 Mierendorffstr. 14
 1000 Berlin 10
 Mo.-Sa. 10-13 Uhr
 Mo.-Fr. 14-18 Uhr
 Tel.: 344 32 03

Handeln mit neuen Medien
 Tel.: 030 - 322 63 68
 Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr
 Fax: 030 - 321 31 99
 Postfach 100 648 Kaiserdamm 101
 1000 Berlin 10 1000 Berlin 19

ARCO-Mailbox
 PD immer aktuellst:
 030-321 34 64
 030-322 72 80
 030-325 56 31
 030-325 54 32

Maxion

Computersoft- und Hardware

Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen

Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

Telefax 0 71 56 / 2 40 54

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

Deshalb suchen wir aktive Partner, die den Schritt mit Ihrem eigenen Ladenlokal in die Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept

von Fachleuten entwickelt

führt Sie in eine erfolgreiche ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW - Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance -

Starten Sie in NEUE DIMENSIONEN - JETZT
 RUFEN SIE UNS AN ODER SCHREIBEN SIE UNS!

Weihnachtsangebote

Laufwerk 3.5" für Amiga	119,00 DM
512 KB Speichererweiterung	55,00 DM
Caesar für Amiga	69,90
Doodlebug für Amiga	62,90
Amazon für FC	102,90
EH für PC	77,90
Legend of Tyrandia für Amiga	94,90

Nur gültig im Dezember 1992

© Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

meint Bernd Trübiger aus Gifhorn.

1) Das mit dem Informationsmangel möchten wir nicht gehört (bzw. gelesen) haben, aber grundsätzlich hast Du schon irgendwie recht: Nicht umsonst vergeben wir z.B. im User Club keine detaillierten Noten.

2) Eigentlich hätte DSA schon längst im Handel sein sollen, als wir die Tips dazu veröffentlichten — wer konnte ahnen, daß Attic sooo gründlich arbeitet...

3) Nö, wir haben uns darauf geeinigt, turbo- und hard-diskpflichtige Games nicht schlechter zu bewerten, dafür aber im Text deutlich auf den Sachverhalt hinzuweisen.

UND NOCH DREI

1) Wozu braucht man eine Kickstart-Umschaltplatine? Und hat ein gewöhnlicher A 500 sowas?

2) Stimmt es, daß man in Zukunft eine Festplatte braucht, wenn man neue Amiga-Games zocken will?

3) Wieviel Geld bekommt man eigentlich für ein selbstgemachtes PD-Spiel?

löchert uns Thorsten Eisenreich aus Bad Füssing.

1) Eine Umschaltplatine benutzt man zum Umschalten — nämlich zwischen den diversen Versionen des Kickstart-Betriebssystems. Ganz nützlich, wenn man neue Games auf uralten Amigas zocken will (und umgekehrt). Freilich muß so ein Teil erst nachgerüstet werden; ist nicht allzu schwer und kostet'n Hummi.

2) Sagen wir mal so: Ohne wird's wohl zunehmend lästig.

4) Geld? Für PD? Von wem denn??? Kohle gibt's höchstens bei Shareware, falls dem User Dein Game gefällt. Aber Millionär wird man anders...

ROM ODER ROM?

Ich habe in einem Versandhauskatalog das CD-ROM A570 entdeckt. In der Beschreibung steht: „Macht den Amiga 500 CD-ROM-kom-

patibel.“ Na schön, aber bei den PC-ROMs stand das Gleiche zu lesen: „Macht PCs CD-ROM-kompatibel.“ Nun kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen, daß Amigas und PCs mit der gleichen Software laufen. Ich bin der Meinung, daß die Disk-Floppy den Amiga bestenfalls CDTV-kompatibel macht. Habe ich da recht? Und wird „X-Wing“ von Lucas Arts eigentlich je für den Amiga erscheinen?

soweit die Rätselrunde von H. Neidhardt aus Marktredwitz

Na ja, rein technisch gesehen ist das A570 durchaus ein CD-ROM, insofern stimmt die Katalogbeschreibung schon. Freilich sollte das in der Tat nicht zu dem Fehlschluß verleiten, daß die Software unterschiedlicher Systeme damit untereinander austauschbar würde — mehr (alles) über den neuen CD-Läufer im Special dieser Ausgabe. Über „X-Wing“ läßt sich im Augenblick dagegen nur sagen, daß wir mit Dir hoffen.

SCHREIB-KRAFT

Wir wollten uns ursprünglich eigentlich das CDTV zulegen, haben dann aber erfahren, daß man auf der CD nicht speichern kann. Also ließen wir die Finger davon, wundern uns aber sehr darüber, daß noch niemand ein CD-Laufwerk für den Amiga herausgebracht hat, mit dem man auch speichern kann. Kommt so etwas in absehbarer Zeit? Es fände doch bestimmt einen viel größeren Absatz als das CDTV!

vermutet ein ganzes Leserbriefschreiber-Team aus Ingolstadt.

Das Beschreiben einer CD gehört nicht gerade zu den leichtesten Übungen, weshalb die erforderliche Hardware bislang noch nicht auf Wohnzimmer-Format geschrumpft ist. Gespeichert wird sowohl beim CDTV als auch bei der neuen Solo-Floppy A570 daher vorläufig noch auf ganz normale Disks — sofern die verwendete

Software eine solche Option unterstützt.

HAUT DEN LUCAS

Wie andere Leser bin auch ich der Meinung, daß das CDTV von Euch ziemlich stiefmütterlich behandelt wird. Den CDTV-Besitzern sei also mitgeteilt, daß es „Loom“ und „Indiana Jones 3“ für Ihr Gerät bereits gibt, was Ihr ja mal in einer Leserbriefantwort abgestritten habt. Zum Abschluß sei meinen Leidensgenossen der CDTV-Trackball empfohlen, der hat einen Joystickanschluß, was die Steuerung vieler Games wesentlich verbessert.

mit diesem Tip krönt Hans Lackner aus Stuttgart seinen Brief.

Hier kommt die Berichtigung: Die erwähnten Spiele werden mittlerweile von Rushware direkt aus den USA importiert und sind daher erhältlich. Aber daß ein Trackball nicht übel ist, haben wir immer schon gesagt, gell?

BALLA-BALLA?

Wen interessieren beim CDTV eigentlich Sachen wie „The Illustrated Works of Shakespeare“ oder „The Hutchinson Encyclopedia“? Warum packt man nicht lieber die ganzen SSI-Rollis auf so eine Scheibe drauf? Platz genug müßte doch sein, und für's PC-CD-ROM gibt es schließlich auch alle „Ultimas“ auf einer Disk.

Warum muß man Actionspiele eigentlich kaufen? Ich fände es korrekt, wenn man sie frei weiterkopieren könnte. Wer will schon Geld für ein bißchen Balla-Balla ausgeben? Werden Briefe eigentlich zensiert? Ich meine, weil immer nur Sch... in der Mailbox steht. Das Oktober-Titelbild war übrigens ein voller Schuß in den Ofen! Es wäre mal wieder an der Zeit, daß eine leichtbekleidete Amazone der Umsatzkurve einen Kick gibt.

behauptet Timo „Chauvi“ Hunke aus Gütersloh.

Num, die SSI-Rollis werden

wohl deshalb nicht auf eine CD gepackt, weil es derzeit um die Zukunft des CDTVs eher düster bestellt ist. Da ist das Risiko mit Hutchinsons Enzyklopädie doch gleich wesentlich geringer, weil sie eh keinen interessiert. Interessant dagegen ist Deine Ansicht bezüglich der Actiongames. Warum gehst Du also nicht mit gutem Beispiel voran, programmierst mal eben in der Mittagspause „Turrican 3“ und verteilst es dann kostenlos? Mit Ninja-Moni haben wir derzeit übrigens eine zwar nicht leicht- aber immerhin schwarzbekleidete Amazone in der Redaktion — möchtest Du wirklich einen Kick von ihr riskieren? Völlig recht hast Du mit Deiner Meinung zur Mailbox: Manche Briefe gehören wirklich zensiert! Uns schwebt da schon ein ganz bestimmter vor...

HARDWARE-HÄRTE

1) Stimmt es, daß der Amiga 500 ab November '92 nicht mehr hergestellt wird?

2) Wenn es stimmt, lohnt es sich dann noch, Erweiterungen zu kaufen?

3) Kommt dann mal der Tag, an dem ein Game auf dem 500er trotz Speichererweiterung nicht mehr läuft?

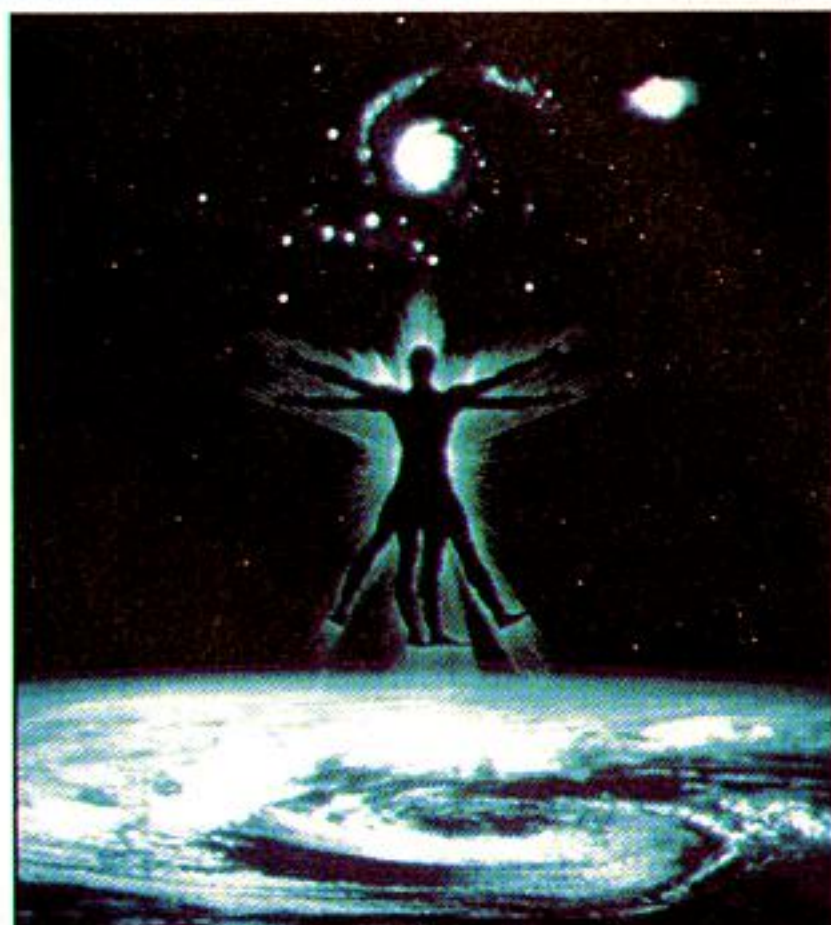
4) Wenn man eine Turbokarte mit 1MB eingebaut hat und zusätzlich über eine normale Speichererweiterung verfügt (1MB), hat man dann eigentlich 2MB???

rechnet Benjamin Burkhardt aus Gattikon in der Schweiz.

Tja, der Fortschritt schreitet fort, und der 500er fällt ihm zum Opfer. Da nicht alle Erweiterungen auch auf den neuen Modellen verwendet werden können, sollte vor der Anschaffung überlegt werden, ob man seiner alten „Freundin“ treu bleiben will — der Tag, an dem sie keine neuen Games mehr verdauen kann, ist jedenfalls noch fern. Zum Thema Turbo-Doppel-Megabyte: Grundsätzlich stimmt Deine Rechnung, doch empfiehlt es sich, bei Verwendung eines Turbo-boards auf die herkömmliche Speichererweiterung zu ver-

THE GAME OF LIFE

THE ULTIMATE CELL-SIMULATION



Erleben Sie die Faszination des Lebens nun auch auf Ihrem Computer. Durch Kreuzung und Verbinden der verschiedensten Grundzellen gilt es eine neue Lebensform zu erstellen, die den Anforderungen des Lebens standhalten wird.

- * 100 Levels mit Openend-Spiel
- * 5 verschiedene Zelltypen
- * Unzählige Virenarten

Eine Strategiesimulation, die Stunden spannendster Unterhaltung garantieren wird.

Erhältlich für AMIGA, ATARI ST und PC (VGA, EGA mit Adlib-Unterstützung)



LINEL, Güetlistrasse13, 9050 Appenzell, Schweiz
Tel.: ..41 71 87 49 19 Fax.: ..41 71 87 49 21

MultiMedia

Rent a Game



Soft

Computerspiele mieten in:

O-1150 BERLIN,	Mark Twain Straße 7
O-5020 ERFURT,	Meienbergstraße 20
.....	Tel. 0361-669742.
O-5230 SÖMMERDA,	Franz Mehring Straße 1
.....	Tel. 03634-42564
O-8046 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239
.....	Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20,	Heußweg 67
.....	Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70,	Wendemuthstraße 57
.....	Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73,	Saselerstraße 134 d
.....	Tel. 040-6780605
2390 FLENSBURG,	Dorotheenstraße 37
.....	Tel. 0461-54075
2430 NEUSTADT,	Waschgrabenstraße 11
.....	Tel. 04561-16189
2440 OLDENBURG,	Große Schmützstraße 4
.....	Tel. 04361-1365
4000 DÜSSELDORF,	Berta von Suttner Platz/Hbf
.....	Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1,	Gravelottestraße 28
.....	Tel. 0203-667494
4407 EMSDETTEN,	Frauenstraße 23
.....	Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK,	Martinstraße 82
.....	Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr. 54
.....	Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN,	Carl Leverkus Str. 2
5100 AACHEN,	Mörgensstraße 4
.....	Tel. 0241-407893
5160 DÜREN,	Kölnstraße 51
.....	Tel. 02421-189368
6000 FRANKFURT,	Mühlgasse 20
.....	Tel. 069-5971494
8460 SCHWANDORF,	Klosterstraße 8
.....	Tel. 09431-1720

Testen Sie die neuesten Spiele. Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia-Soft Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld testen, was Sie sich kaufen möchten.

Wollen auch Sie ein
MultiMedia Soft
Geschäft eröffnen?
Rufen Sie uns an !!
Tel.: 0241-407893
von 15-19 Uhr

zichten, weil es sonst zu Leistungseinbußen beim Turbo-Schub kommen kann. Alles klar?

5 VOR 12

11.10 Uhr: Ich schlage den November-Joker auf, und was sehe ich? Noch immer kein „Wing Commander“, noch immer kein „Indy 4“!

11.25 Uhr: Auf den Seiten 25/26 finde ich Leserbriefe, die noch dümmer sind als meiner!

11.40 Uhr: Es wird schlimmer. Im Up & Down habt Ihr zwei Fotos verwechselt!

11.42 Uhr: Es läuft mir kalt den Rücken hinunter, denn ich entdecke tatsächlich Eure Anzeige für das Konsolen-Sonderheft Megablast!

11.55 Uhr: Ich habe das Heft durchgelesen und eine Frage bleibt — ist es schon zu spät? Soweit der Terminplan von Dino Bongartz aus Langerwehe.

Kurz und bündig: Es ist selten zu früh, aber nie zu spät! Sagt jedenfalls Michael, und der kann sich hier als einziger 'ne anständige Uhr leisten...

NEWCOMER WELCOME!

Ich bin ein totaler Neueinsteiger (dafür aber begeistert) und hoffe, Ihr könnt mir bei einigen Sachen etwas helfen.

1) In der Oktobernummer gab es einen Cheat, wie man bei „Premiere“ an unendliche Leben kommt — aber wenn ich das Zauberwort eingebe, tut sich nix!

2) Was ist CDTV? Ein Modem oder sowas Ähnliches?

3) Wann macht Ihr Sommerpause, und wie oft kommt der Joker dann raus?

4) Sind die Annoncen der Leute wohl zuverlässig? Ich bezahle ungern, um dann auf nie kommende Disketten zu warten!

5) Wie kommt es, daß Eure Preisangaben oft nicht stimmen? Auf der Kölner Messe habe ich für „Premiere“ nur 70,— DM gezahlt!

6) Und warum war die Messe eigentlich so schwach? Zwei Hallen voller oder

Games (überall dasselbe) und eine Halle voller Hardware, die man zum größten Teil nur bestellen konnte. Liegt das tatsächlich daran, daß Commodore ausgestiegen ist?

7) Ich habe gehört, daß es jetzt einen Amiga mit CD-Laufwerk gibt. Was kostet der, was taugt er, und gibt es genügend Soft?

rattert ein Leser aus Düsseldorf seine Fragen herunter, der uns bittet, ihn als Hilde Müller vorzustellen.

Hallo Hilde! Warum eigentlich Hilde? Egal, es gibt viel zu beantworten — packen wir's an:

1) Bei Cheats darfst Du keine Eingabeboxen oder ähnliches erwarten. Einfach drauflos-tippen, wird schon schiefgehen!

2) Das CDTV ist quasi ein Amiga 500 ohne Tastatur, aber dafür mit CD-Laufwerk. Das Gerät kostet etwa 1000,— DM, Software ist allerdings eher Mangelware.

3) Im Sommer gibt es zwei Doppelausgaben, nämlich die Heftfolgen 6/7 und 8/9 (also Juni/Juli und August/September).

4) Professionelle Anzeigen sind mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit vertrauenswürdig, und Kleinanzeigen... sind halt privat.

5) Die Preise für Software schwanken von Anbieter zu Anbieter, unsere Angaben sind daher grundsätzlich als Richtpreise zu verstehen.

6) Ob die flauere Messe wirklich am Ausstieg von Commodore lag, wird sich ja auf der „World of Commodore“ in Frankfurt zeigen. Während diese Zeilen geschrieben werden, steht uns das Ereignis aber noch bevor.

7) Falls Du das CDTV meinst, marsch zurück zu 2) — falls Du das CD-ROM A570 im Kopf hast, marsch vor zu unserem Special!

DER PATRIZIER

Wenn man daheim mit vielen Gebrechen sich darnieder legt, thut es wohl, wenn man bei seinem Zeithungs-Händler den neuesten Amiga Joker entdeckt. Welch Er-

göttliches und Erbauliches gibt es dort zu lesen! Alle Berichte sind auf dem neuesten Stande und in einem frischen und herzhaften Thone geschrieben.

Doch eine Frage zu dem Redaktions-Faktotum hätte ich, welches „Joker“ genennt wird. Was tut dieser Joker, wenn ihm ein Streich gespielt wardt? Bewahrt er seinen frischen Muth oder erhebet er ein erschreckliches Geschrei („Miiichaeel, die ärgern miiir!!!“)? Dieses brannte mir irgendwie auf der Seele, ansonsten möchte ich itzo mein Brevier beschließen und verbleibe in getreuer Submission...

verabschiedet sich formvollendet Olaf Bathkes aus dero seltsam Städtchen Tönning, allwo sie die Eyder sperren thun.

Ein Mann von Welt! Fragt sich nur von welcher, wir tippen mal ganz zwanglos auf irgendein Mittelalter. Bist Du also vielleicht in Wahrheit Patrick der Patrizier? Oder kommst Du vom Planeten der Altmittelhochdeutschen? Hast Du Deine Jugend bei King Graham verbracht? Fragen über Fragen — was wolltest Du gleich wieder wissen?

(L)EIDGENOSSEN

Ich schreibe eigentlich nur deshalb, weil die Schweizer Leser in der Mailbox so selten anzutreffen sind. Dabei habt Ihr eine unglaubliche Art, Eure Leser zu ver... äh, umschmeicheln! Wißt Ihr eigentlich, wie beliebt Ihr in der Schweiz seid? Amiga Joker und PC Joker sind hier die einzigen vernünftigen Magazine die man lesen kann, Eure Tests sind immer aktuell (naja, meistens) und korrekt bewertet. Dennoch lassen mir drei Fragen keine Ruhe: Wißt Ihr, warum „DSA“ in Zürich nicht aufzutreiben ist? Wann fliegt der „Wing Commander“ für uns? Wird es „Lotus IV“ geben? grüßt uns McSharky aus Zürich.

Grade diesmal haben wir schon zwei andere Schweizer

in der Box, weshalb Dein Brief eigentlich jeder Grundlage entbehrt. Aber bitte, man will ja nicht so sein (wie man eigentlich ist), daher: Die schwarzzügige Verzögerung haben wir bereits geklärt, ein weiterer Lotus ist bei Gremlin derzeit nicht in der Planung, und der „Wing Commander“ winkt jeden Moment — zumindest sollte er das.

WANTED: SCHORSCHI!

Also, das mit dem Rollenspiel (bei dem man selber mitmachen kann) war der Tropfen, der das Faß zum Überlaufen gebracht hat. Ab jetzt wird der Joker abonniert, sonst hat mein Leben keinen Sinn mehr! Nun zum geschäftlichen Teil:

1) Ein guter Freund meinte, der neue Amiga 4000 sei sogar besser als ein PC. Stimmt das?

2) Was bringt Lucas Arts eigentlich außer Indy & Co. noch heraus?

3) Wieso seid Ihr nicht die Nr. 1? Ich meine, bei der Konkurrenz...

4) Wer ist eigentlich dieser Schorsch? Trotz intensiven Lesens Eurer Zeitschrift ist mir der Typ unbekannt!

5) Was muß man können, wenn man bei Eurem Heft mitmachen will?

das hätte Christoph Dyballa aus Duisburg gern gewußt.

1) Klar ist Commos neues Flaggschiff toll, doch der Vergleich mit einer MS-Dose hinkt. Frag' mal Deinen Kumpel, ob er einen XT, AT, 386 SX oder DX meint? Oder meint er einen 486er? Mit wieviel Megahertz? Mit welcher... Du siehst, so einfach läßt sich die Frage nicht beantworten.

2) Lucas Arts hat sich mittlerweile auf Adventures spezialisiert, derzeit wird jedoch an einem Action-Flugi namens „X-Wing“ gestrickt — Luke Skywalker läßt grüßen.

3) Wir sind doch die Nr. 1 — für den Amiga. Näheres zum Thema im Betriebsgeheimnis.

4) Schorsch hatte bereits diverse Auftritte im Joker Comic (z.B. 1/92 und 5/92),

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Entertainment SkyLine GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	AMIGA	ATARI	Titel	IBM
1869	76,90	-	1869	89,90
Ashes of Empire	88,90	-	A Train dt.	99,90
B-17	84,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Battle Isle Data	44,90	-	Amazon	102,90
Black Sect	74,90	-	A.T.A.C	98,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	B.A.T. 2	89,90
Caesar	69,90	-	Bug Bomber	66,90
Catchen	62,90	-	Caesar	76,90
Campaign	76,90	-	Campaign	89,90
Chaos Engine	59,90	59,90	Civilization dt.	89,90
Civilization dt.	83,90	-	Dark Half	76,90
Cytron	66,90	a.A.	Dark Hall	a.A.
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Der Patrizier	76,90
Der Patrizier	74,90	74,90	Elf	77,90
Doodlebug	62,90	-	F-15 Strike Eagle 3	98,90
Fantastic World	84,90	a.A.	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Fire + Ice	64,90	-	Formula 1	79,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Harrier Jump Jet	102,90
Global Effect	78,90	-	Head to Head	85,90
Gunship 2000	a.A.	a.A.	History Line 1914 - 1918	96,90
Humans	76,90	-	Indy 4 dt.	96,90
Leeds United Champions	62,90	62,90	Kings Quest VI	89,90
Legend of Kyrandia	94,90	-	Legend of Kyrandia	94,90
Lemmings 2	69,90	69,90	Lemmings 2	89,90
Lotus 3	62,90	62,90	Links Pro	99,90
Lure of Tempress	69,90	-	Lure of Tempress	74,90
Monkey Island II	84,90	-	Mad TV Data	25,90
Motorhead	42,90	-	Master Golf	99,90
Pinball Dreams 2	69,90	-	Mega lo Mania	82,90
Police Quest 3	78,90	-	Might & Magic 4	74,90
Populous 2	68,90	68,90	Might & Magic 4 (e)	74,90
Populous 2 Data	34,90	-	Pinball Dreams (e)	69,90
Premiere	69,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Push Over	64,90	64,90	Quest for Glory 3 dt.	78,90
Rampart	59,90	59,90	Red Baron Miss	59,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Rex Nebula	119,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Sherlock Holmes	95,90
Sim Earth(e)	89,90	-	Siege	69,90
Special Force	78,90	78,90	Spellcraft	89,90
Troddlers	59,90	59,90	Strike Commander	99,90
Waxworks	74,90	a.A.	Summer Challenge	76,90
Ween	76,90	-	Task Force	103,90
Wing Commander 1	94,90	-	The Lost Tribe	a.A.
Winter Chall.	79,90	-	Ultima 7	82,90
Zyconix	59,90	59,90	Waxworks	74,90
			Wayne Gretzky 3	76,90
			Ween	96,90
			Wizardry 7	89,90

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5' ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Super NES	319,00	Sega - Master	
Rampart US	127,90	Asterix	94,90
Desert Strike US	122,90	Sonic (D)	89,90
Joe Mac US	119,90	Bubble Bobble (D)	89,90
Axelay US	137,90	Mickey Mouse (D)	92,90
Streetfighter 2 dt.	124,90	Game Boy	
Mega - Drive		Adventure Island	69,90
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Batman	73,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Boulder Dash	52,90
Olympic Gold (US)	102,90	Bugs Bunny 2	67,90
Golden Axe 2	107,90	Turn and Burn	67,90
Taz Mania	96,90	Atari Lynx	
Game Gear		Awsome Golf	79,90
Sonic (D)	76,90	Batmans Return	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Viking Child	79,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Xibots	78,90
Master Gear Adapter	59,90	Cyperball	79,90
Olympic Gold	82,90		

Wir wünschen allen ein frohes Weihnachtsfest
* und ein gutes neues Jahr! *

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

außerdem gab es im Mai schonmal ein Rollenspiel um den schlitzphrenen Kidnapper.

5) Eigentlich nix — genau wie wir!

IM OSTEN NIX NEUES?

Habe nach viertägigem Kampf endlich ein Exemplar Eures Blättchens ergattern können! Das geht jetzt schon den vierten Monat so, denn solange lese ich den Joker bereits. Und das mit Begeisterung, denn Euer bissiger Humor kommt bestens bei mir an. Aber ob des vielen Lobes nicht zu früh gefreut, im Umfragebogen der letzten Ausgabe habe ich genug Dinge angekreuzt, die mir nicht gefallen oder verbesserungswürdig sind. Trotzdem konnte ich mich endlich dazu durchringen, Euch 63 Märker für ein Abo in den Rachen zu schmeißen — selbst wenn meine Mutter nun einen Monat lang putzen gehen, meine Schwester ihr Taschengeld opfern und mein Vater den Familienschmuck verkaufen muß. Jaja, so ist das eben bei uns im Osten...

Im Gegenzug könntet Ihr doch mehr User-Club bringen. Auch eine neue Art wäre schön, etwa so eine Mischung aus dem herkömmlichen User-Club, dem Computer-ABC und einem Fachbuch. Möglichst leicht verständlich sollte es noch sein (vielleicht mit Listings) und so zwei bis drei Seiten lang. Na, wie wär's?

so fordert Lars Hillesheim aus Berlin seine Wünsche ein.

Da kann man schon darüber reden, allerdings ist es bei ei-

nem solchen Sonderwunsch nicht mit popeligen 63 Mäusen getan: Falls Deine Mutter mal bei uns aufräumt (wäre echt nötig!), Deine Schwester auf einen Sprung vorbeischaute (lechzt!), Dein Papi uns die Klunker in Zahlung gibt (umsonst!) und noch ein paar Leser Deine Idee gut finden — warum nicht?

DR. SELTSAM

1) Wann wird „Monkey Island 2“ auf den Spectrum umgesetzt?

2) Warum gibt es den Amiga Joker nicht als Kaugummi?

3) Ist Ariel wirklich phosphatfrei?

4) Wann erscheint endlich „Balisto“, das Game zum Schokoriegel?

5) Können Elefanten fliegen?

6) Sind nur Fliegen schöner als Elefanten?

7) Ich weiß was, was Ihr nicht wißt...

mit diesem Brief läßt uns Christian Gleich aus Waldshut-Tiengen ratlos zurück.

Wir könnten Dich jetzt natürlich fragen, wie man aus einer Küchenfliese einen Wickeltisch für Amöben bastelt. Tun wir nicht. Wir wollen noch nicht einmal wissen, weshalb die längste Praline der Welt bloß wie ein ödes Duplo aussieht! Aber was wir unbedingt wissen MÜSSEN: Warum in Gottes Namen haben wir diesen Schwachsinn bloß abgedruckt?!

DER MASOCHIST

Ihr habt es ja wirklich geschafft, eine gute Computerzeitschrift herauszubringen,

nur eins kotzt mich doch ziemlich an: Es ist äußerst selten, daß Ihr mal ernsthaft auf einen Leserbrief antwortet. Ihr verarscht die Leute richtig! Mich wundert's schon, daß Ihr noch Leserbriefe kriegt, ich würde Euch jedenfalls nicht schreiben...

nörgelt Oliver Koch aus Ronnenberg.

Recht hast Du, wir würden Dir auch gar nicht antworten.

WETTEN DASS?

1) Ihr versprecht auf der Abo-Seite, daß Abos schneller und billiger sind. Schneller stimmt schon mal nicht. Als mein Exemplar kam, lag das Heft bereits drei Tage am Kiosk. Billiger stimmt auch nicht. Ich hatte nämlich mit meinem Freund gewettet, wer den Joker zuerst bekommt — und verloren. Weg isser, der Fuffi!

2) Was war das eigentlich für eine cyberspacemäßige, turbogeile Sonnenbrille, die Ninja-Moni neulich auf ihrem Rüssel hatte? Ich will 100 davon kaufen und sie öffentlich in einer Performance-Aktion verbrennen!

schockiert André Kögler aus Dresden unsere unschuldige Schlägerin.

1) Schuld ist bekanntlich die Post, wie wäre es also, wenn Du dort einen Fuffi-Wiederbeschaffungsantrag stellen würdest? Wetten, daß es nix nützt? Diesmal vielleicht um einen Hunni?

2) Du willst allen Ernstes 100 Rüssel kaufen und verbrennen? Mensch, nimm doch lieber diese scheußliche Sonnenbrille!



WAS FRISST DER POSTKASTEN?

Dumme Frage, Briefe natürlich. Und zwar mit Vorliebe witzige, intelligente und originelle Leserbriefe! Da es sonst aber verhungern müßte, ist das gelbe Untier auch mit Eurem Geschreibsel zufrieden. Frechheit, Eure Briefe SIND witzig, intelligent und originell? Beweisen! Schickt uns einfach so ein Teil, und wir drucken es demnächst auf diesen Seiten ab, damit jeder sehen kann, was für unverschämte Lügner wir sind. Sollte der Schrieb allerdings nicht witzig, intelligent und originell sein, bekommt Ihr zur Strafe eine persönliche Antwort von uns — allerdings auch nur, falls RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt! Außerdem sollte Euer Absender auf dem Umschlag stehen, genau wie unsere witzige, intelligente und originelle Adresse:

Joker Verlag
„Mailbox“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

A 2000 65 MB 777,-

Autobootfilecard, kpl. formatiert / inst., bootet mit KS 1.2, 1.3, bis 2.0, Autopark, FFS, MS-DOS partitionierb., steckfertig

NEU! nur 45,-

COMPETITION PRO JOYSTICKS!
MINI Serie in der 10er Diskbox!
CP grün, Microsch., Dauerfeuer

A 500 52 MB 849,-

Autobootharddisk, SCSI-Quantum, 105 MB nur 1049,-, 2 MB Ram +199,-, 120/240MB auch f. A 2000

NEC 1037A 195,-

ext. 3,5" Lfwk., abschaltbar, Metallgeh., amigafarben, eig. Herst., 100% komp., sehr leise, Original, Preissenkung!

3,5" Doppellaufwerk 277,-

einzel. abschaltbar, extrem klein, eig. Herst. mit Garantie, Sonderaktion, Preissenkung

NEU !! Amegas Stereo Speaker System II, exclusiv, für alle Amigas.....99,-
2 Boxen einzelne Volumereg., extra schaltbar, Bassamplifier & Soundverbesserer, z.B. f. Actiongames, Vorstellung in Ausg. 04/92!, inkl. Netzteil, jetzt mit noch mehr Power!
Nullmodemkabel, 2m, verb. Amigas 29,-, 5m 39,- 10m nur noch 49,-
Gameplayadapter, nur Hardw., 2 zusätzl. Joystickports am Parallelp...29,-
Sonderposten: ext. 3,5" Amigalfwk., abschaltbar, Metallgeh. m. Gar.159,-
A 2000 KS 1.3, kpl. dt., 30 MB Autobootharddisk kpl. inst., + format.1799,-
Monitorumschaltbox 3-f. 15 o. 9 pol. mechanisch, z.B. f. Amiga+VGA-K.79,-
Sonderposten: 3,5" 2DD NN Disks, 100% Error Free Staffelpreise ab 100 Stück.

Weihnachtsbonus: kein Scherz! bei Versandbestellungen von min. 111,- DM erhält jeder Kunde auf Wunsch einen unserer 14" Monitorständer (dreh-, schwenkbar, stabil) kostenlos! Achtung, nur solange der 3-stellige Lagerbestand ausreicht!!

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: > 12.555 versch. Teile aus dem Electronic, Hard- & Softwarebereich! Amigaliste +Zbh.: Rückumschlag
Bei Bedarf: 24h Übernachtungsservice bei Lagerware, auch Software...Games...Versand: UPS-/Post-NN+Vk.-anteil, Scheck +7,-, Ausl. nur Vorkasse

Abdeckhauben, Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formschön, Auszug:

Amiga 500.....22,-
A 2000 Tast.....22,-
Fujitsu DL 900/1100.....43,-
Amiga 600, 600 HD.....22,-
A 3000 + Mon.....79,-
HP-Deskjet o. Canon Bubblejet.....43,-
Amiga 3000 Tast.....24,-
A 1081/4/S, CM 8833, + 14" Mon.....43,-
Star LC 20,24-200, 24-10.....32,-
Epson LQ 870, 1170 je.....39,-
A 3000 Solo ohne Monitor.....45,-
Fujitsu Breeze 200+bgl. Olivetti, TA.....43,-

AHS-Amegas
Hard- & Software Vertrieb
Laden+Versand: Schirngasse 3-5,
direkt gegenüber C&A, Pf. 100 248
6360 Friedberg, Tel. 0 60 31-6 19 50

AHS

Löwenstark: Das Weihnachts-Abo '92

An Weihnachten lassen wir uns nicht lumpen: Wer jetzt abonniert, bekommt seinen Joker preisgünstiger und schneller, die Chance, jeden Monat ein Spitzen-Game zu gewinnen und... ein spielbares Demo von Thalions neuem Action-Hammer „Lionheart“!



NUR JETZT: EIN SPIELBARES DEMO VON „LIONHEART“ PLUS ABO-LOTTO!!!

Die Abo-Vorteile in aller Kürze: Nie mehr durch den Schnee zum Kiosk stapfen müssen, sondern sein Heft bequem an die Haustüre bekommen — meist sogar noch, ehe es offiziell erhältlich ist! Für alle 10 Ausgaben eines Jahres nur den Preis von 9 bezahlen, also mickrige 63,— DM

(Ausland: 75,— DM). Ohne etwas dafür tun zu müssen, Monat für Monat am Abo-Lotto und damit an der Verlosung von drei brandaktuellen Top-Spielen teilnehmen zu dürfen! Nicht zu vergessen, das kostenlose Weihnachtspräsent, das jeder Neuabonent sofort erhält:

Thalion verabschiedet sich aus dem Action-Genre — mit einem Knall! Denn das Abschieds-Spiel „Lionheart“ ist nicht nur ein Grafikspektakel vom Allerfeinsten, es verspricht auch ein Baller-Hüpfer zu werden, wie man ihn noch nie zuvor gesehen hat. Wer jetzt abonniert, darf das Super-

ding aber nicht nur sehen, sondern auch spielen — und zwar uneingeschränkt einen vollen Level lang!

Also faßt Euch ein Herz und schnappt Euch das Abo mit dem Löwenherz! Wer zu lange zögert, den bestraft das Leben, denn der Löwe brüllt nur diesen Monat...

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Untere Parkstraße 67 • D - 8013 Haar bei München

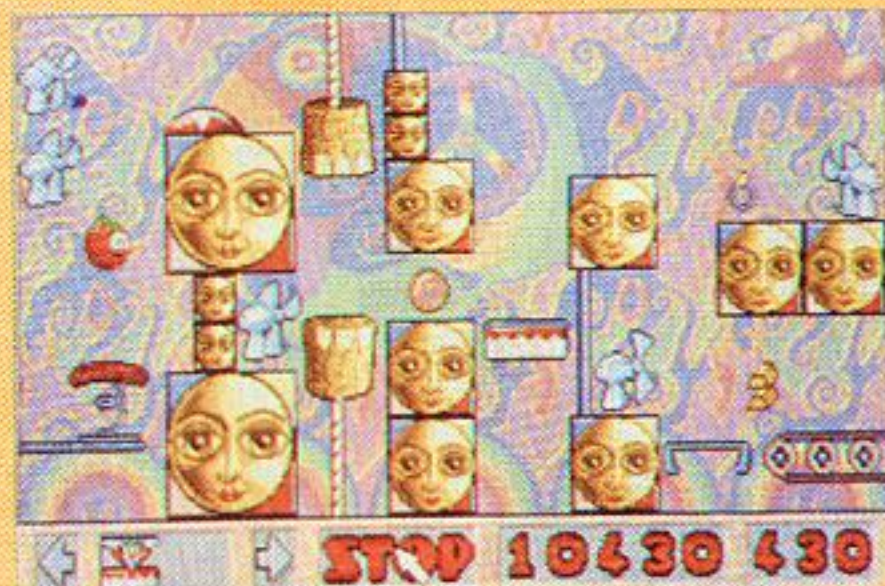
WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Bill's Tomato Game

Während alle Welt sehnsüchtig auf „Lemmings II“ wartet, hat Psygnosis heimlich, still und leise an einer weiteren Action-Puzzelei gestrickt — ebenso genial-einfach und nicht minder fesselnd!

Ursprünglich sollte das Game unter dem Namen der beiden Filmhelden Bill & Ted veröffentlicht werden, jetzt ist halt die Hälfte des Duos unter den Tisch gefallen. Was soll's, auch nach Bill hält man hier vergeblich Ausschau: Alles

unteren Bildschirmrand eine begrenzte Anzahl verschiedener Hilfsmittel zur Verfügung: Ventilatoren blasen den Helden in alle Himmelsrichtungen, Sprungtücher befördern ihn nach oben, Trampoline federn einen zu tiefen Fall ab. Ist das Equipment plaziert, genügt ein Druck auf den Startknopf, schon wird Terry von einer Sprungfeder in die Luft katapultiert, und die Reise quer über den Screen beginnt. Sein Schicksal hängt nunmehr davon ab, ob die Items alle an den richtigen Stellen plaziert wurden, wobei ein Zeitlimit Druck macht. Andernfalls kann das Gemüse-Leben schnell an einem der zahlreichen Hindemis-



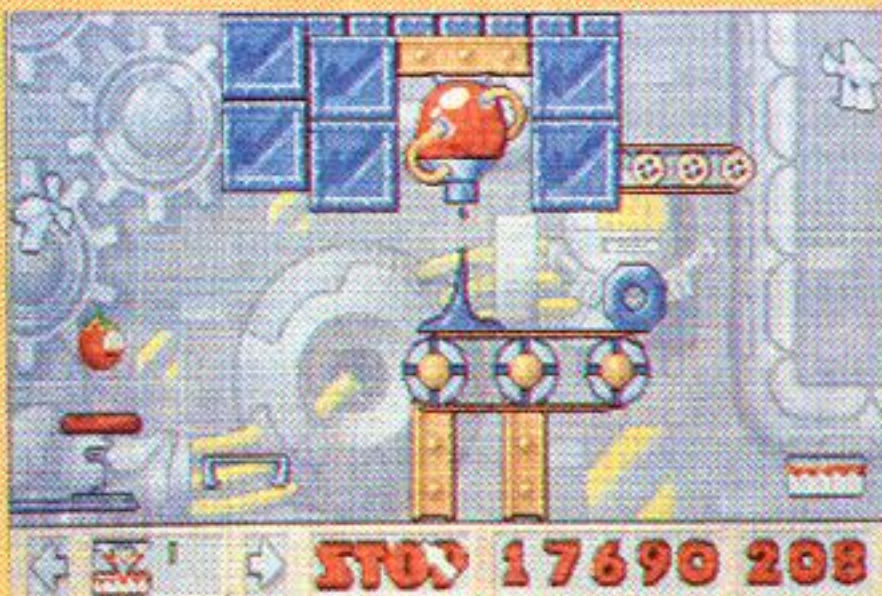
Jetzt bloß kein Ketchup!

digsten Abgrund und dem feindlichsten Feind den Schrecken, nach einem mißlungenen Versuch geht's halt zurück an den Ausgangspunkt des Bildes.

Wer die nötige Ausdauer mitbringt, dürfte daher an keinem der 100 Level scheitern, zumal jeder einzelne davon wirklich liebevoll sowie intelligent ausgetüftelt wurde und via Paßwort zugänglich ist. Das Spiel ist thematisch und grafisch in zehn verschiedene Welten unterteilt, vom Wüstengebiet bis hin zum Spielzeugland ist alles vertreten. Zwischen jeder Welt erfreut eine animierte Zwischensequenz das Auge, und die Musikbegleitung (mehr als 45 Stücke!) läßt sich ebenfalls gut anhören. Gesteuert wird per Maus oder Stick, wobei dem Nager ganz klar der Vorzug zu geben ist; denn nur damit können die Tools so pixelgenau positioniert werden, wie das oft erforderlich ist.

Schön auch, daß die Nachladezeiten extrem kurz ausfallen und man sich wahlweise für Musik, FX oder beides entscheiden darf. Weniger schön ist, daß die Animationen gelegentlich ruckeln und unser Testmuster ohne das bei Psygnosis übliche Mega-Intro daherkam. Aber davon abgesehen ist am Tomatengame wirklich alles drin und dran, was den Action-Knobler schon bei den selbstmörderischen Wühlern gefesselt hat! (rl)

Der Grünzeug-Held am Vormarsch



Der Grünzeug-Held am Vormarsch

dreht sich um die Tomate Terry, deren entführte Freundin der Rettung harret. In der Praxis läuft es darauf hinaus, daß der saftige Hauptdarsteller Screen für Screen durchqueren muß, wobei eher ein helles Köpfchen als ein geschicktes Händchen gefragt ist — Terry läßt sich nämlich nicht direkt steuern, vielmehr muß ihm „Lemmings“-like der Weg bereitet werden, auf daß er ihn später von ganz allein schaffen kann...

se enden, wovon die meisten stationär angebracht sind. Es gibt jedoch auch bewegliche Gegner (teilweise sogar bildschirmfüllend große), wodurch Terry's Chancen mitunter nur vom richtigen Timing abhängen. Aber die unendlich vorhandenen Leben nehmen selbst dem abgrün-

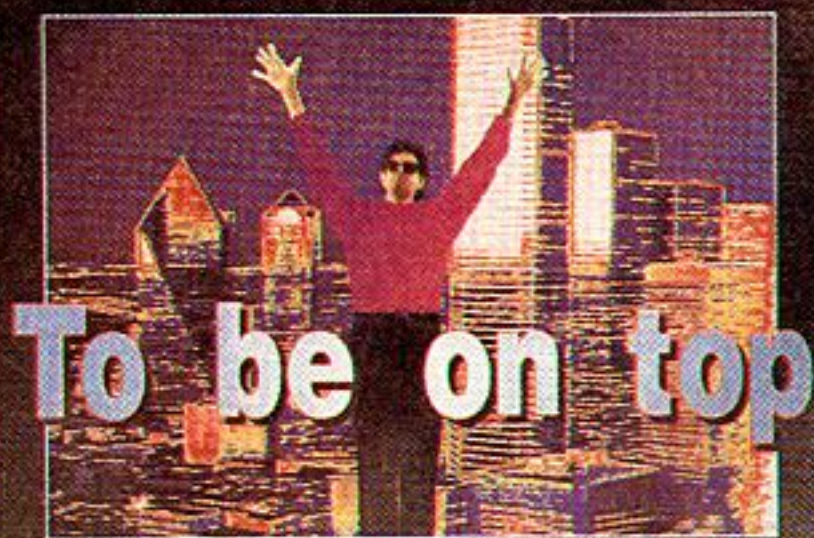
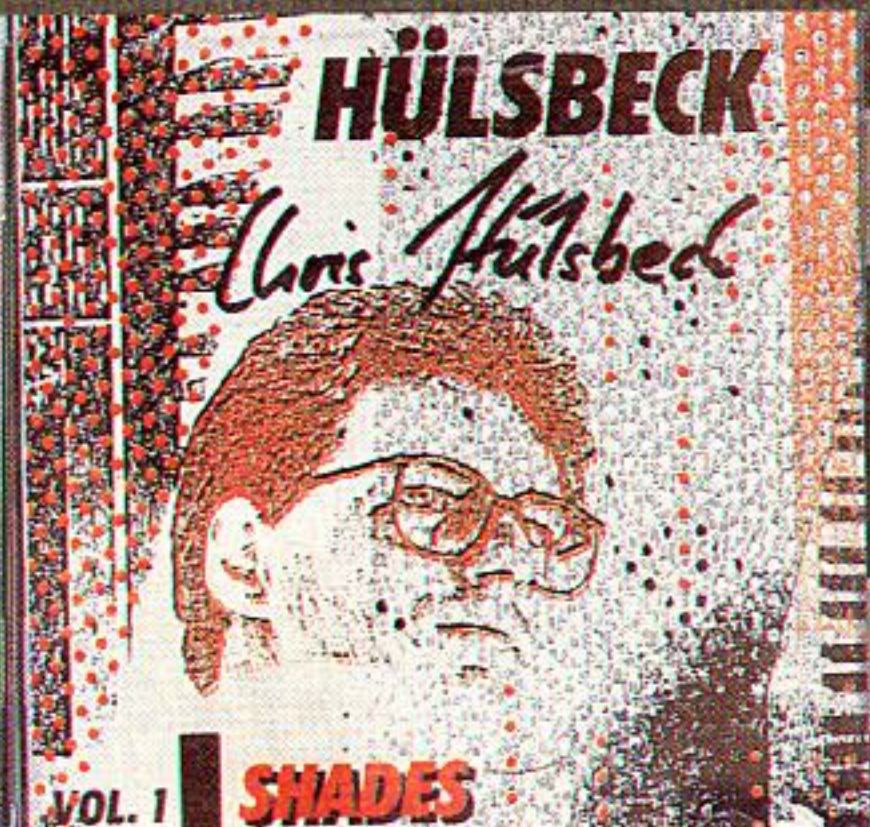


Wohl Tomaten auf den Augen?!

BILL'S TOMATO GAME	
(PSYGNOSIS)	
ARCADE - KNOBELEI	
82%	
„TOMATENSTARK!“	
GRAFIK	61%
ANIMATION	58%
MUSIK	75%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	88%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

HABEN! WAS KEIN ANDERER HAT!

EINE HANDSIGNIERTE CD
VON SOUNDMAGIER
CHRIS HÜLSBECK!



Chris Hülsbeck

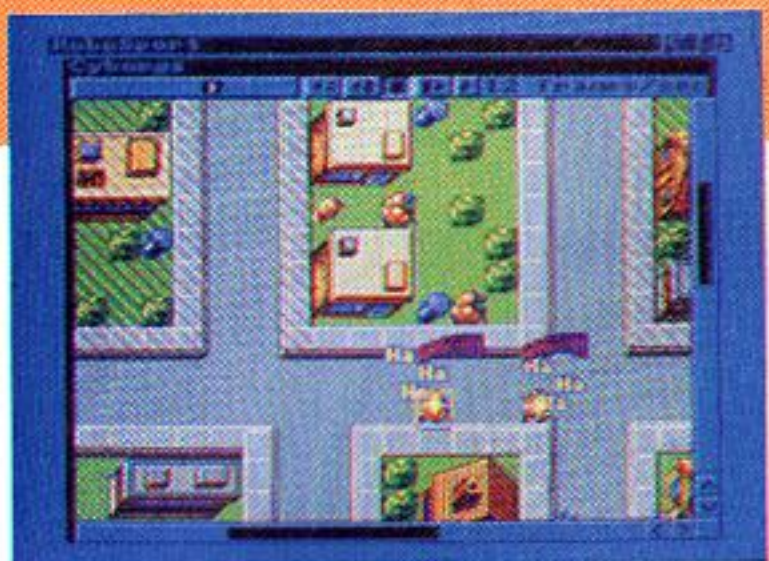
Vol. 2

Das gibt's nur im Joker, und auch da nur in einer limitierten Auflage: Chris Hülsbecks Debut-CD „SHADES“ (10 Stücke plus ein Bonustrack, darunter ein 15-minütiges Turrigan-Medley, R-Type und Addicted to these Games) sowie eine brandneue Scheibe „TO BE ON TOP“ (15 Titel mit Megamixes von Battle Isle bis Gem'X) vom Meister persönlich signiert!

Beide handsignierten CDs sind exklusive Sammlerstücke und eignen sich hervorragend als Weihnachtsgeschenk für jeden Musik- und Spiele-Fan. Nur solange der Vorrat reicht, für lächerliche 29,— DM pro Stück.

**BESTELLADRESSE:
JOKER VERLAG
„JOKER SHOP“
UNTERE PARKSTR. 67
D-8013 HAAR**

Nachnahme-Lieferung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) sind 5,— DM Portogebühren dazuzuschlagen.



So sieht also „Sim Blech“ aus...

Schwermetall

ROBOSPORT

Wie spätestens seit „Speedball 2“ jedermann weiß, werden die Athleten im nächsten Jahrtausend überwiegend aus rostfreiem Edelstahl bestehen. Im vorliegenden Fall wird allerdings kein Fußball gespielt...

Überhaupt hat Maxis' futuristische Materialschlacht wenig mit den heutigen Sportarten gemein, es handelt sich eher um eine besondere Form von „Kriegsspiel“. Statt richtiger Soldaten kämpfen gefühllose Roboter, die man auch nicht trainieren, sondern programmieren muß, bevor sie auf eins der drei Schlachtfelder rumpeln. Dabei wird festgelegt, welche Aktionen (marschieren, warten, Bomben legen, schießen) die einzelnen Robbis ausführen sollen. Der Computer berechnet dann das Ergebnis und führt anschließend eine Art Film vor, der die Kampfhandlungen auf dem labyrinthischen Spielfeld von oben zeigt.

Für Abwechslung sorgen -zig Einstellmöglichkeiten bei Schwierigkeitsgrad, Spieldauer und -regeln, Teamstärke etc. Richtig lustig wird's aber erst, wenn man sich nicht bloß mit der/den Rechner-Mannschaft(en), sondern mit den maximal drei von Menschenhand gesteuerten Teams herumbalgt, via (Null-) Modem kann man auch einen Fernkrieg führen. Leider wirkt

die Steuerung über Maus-Menüs und Tastatur etwas überladen und verlangt vor allem von Anfängern viel Einarbeitungszeit. Lohn der Mühe ist eine farbenprächtige Grafik, die trotz netter Details eher zweckmäßig wirkt und auch das Maxis-typische Ruckel-Scrolling aufweist. Soundmäßig gibt's neben der Titelmusik nur sparsam verteilte, dafür umso lautstärkere FX. Bleibt die Frage nach der Motivation, und da fällt RoboSport gegenüber den Simulations-Knüllern von Maxis deutlich ab — aber für ein paar zünftige Wochenend-Schlachten reicht's auf alle Fälle. (pb)

ROBOSPORT (MAXIS/OCEAN)

KAMPF-STRATEGIE

62%

„ROBBI-RABBATZ“



GRAFIK	44%
ANIMATION	35%
MUSIK	38%
SOUND-FX	41%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	67%

VARIABEL

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN



Neue Kämpfe für alte Insulaner

Reif wie die Insel?

DOMINIUM

Nachdem sich Microids beim Plattform-Hüpfer „Nicky Boom“ an „Magic Pockets“ orientiert hatte und gut damit gefahren ist, hat man nun in Richtung „Battle Isle“ geschickt...

Auch hier gilt es, in Sechseck-Landschaften das feindliche Hauptquartier einzunehmen; doch kann das Schlachtfeld gleich mit sieben Stück davon aufwarten, wobei Sieger zumindest fünf erobern müssen. Den Gegner mimt dabei stets der Computer, mehr „Menschlichkeit“ ist nur via (Null-) Modem möglich. Dafür garantieren zahllose Einstellmöglichkeiten für Werte wie Reaktion, Brutalität, Charisma und Glück einen individuellen Schwierigkeitsgrad — insgesamt sind an die 10.000 Variationen drin!

Von den scrollbaren Feldern der Ehre ist dann immer nur ein Ausschnitt zu sehen, drumherum findet man Icons, um seine Einheiten zu befehlen. Die Leistungsdaten der aktiven Truppe werden eingeblendet, Meldungen abgerufen, und ein Radar zeigt die Feindpositionen an. Man darf Nachschub produzieren, Beschädigungen beheben und natürlich seine Panzer, Jeeps, Fregatten und Weltraumjäger bewegen, was wiederum von Dingen wie Ladelast, Schußkraft und Reichweite abhängt. Beim eigentlichen Kampf sind diver-

se Strategien von der totalen Vernichtung bis zum taktischen Rückzug möglich, der Beschuß erfolgt wahlweise automatisch oder per Maus. Wichtig ist, daß man stets nur die Schwachstellen des Gegners ins Visier nimmt, sonst zieht man schnell den Kürzen.

Im Vergleich mit „Battle Isle“ vermißt man hier leider nicht nur den Splitscreen: Präsentation und Handhabung sind kaum genial zu nennen, und auch die Spieltiefe kann nicht ganz mithalten. Aber wer generell auf solche Echtzeit-Kämpfe steht, kann ja mal einen Blick riskieren. (C. Borgmeier)

DOMINIUM (MICROIDS)

SECHSECK-STRATEGIE

52%

„AUFGEWÄRMT“



GRAFIK	51%
ANIMATION	40%
MUSIK	46%
SOUND-FX	24%
HANDHABUNG	56%
DAUERSPASS	53%

VARIABEL

PREIS NOCH OFFEN

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

INDIANA JONES

and the
FATE of ATLANTIS™



Komplett in Deutsch

Unser bislang größtes und aufwendigstes Abenteuer. Gewaltig. Mehr als 200 Räume in State-Of-The-Art VGA-Grafik. Fantastische Animationen, ein neues Icon-Interface und brandneue theatralische Lichteffekte bieten Abenteuerspaß vom Feinsten.

Drei verschiedene Spielwege. Drei Wege führen nach Atlantis. Der knifflige Weg enthält jede Menge harte, aber logische Rätsel, der actionreiche Weg verlangt nach guten Reflexen und wer lieber zu zweit das Abenteuer bestreiten will, wählt den Team-Weg.

Kinoähnlicher Soundtrack iMuse™, unser brandneues, interaktives Soundsystem unterstützt alle gängigen Soundkarten mit bombastischem, der Situation angepasstem Sound und einer Fülle von Effekten und Musik.

Plato wußte von Atlantis
In einem verlorenen Buch schrieb er über die berühmte Stadt und das Orichalcum, dieses mysteriöse chemische Element, welches die fantastischen Maschinen von Atlantis antrieb.

Die Gegenspieler wissen von Atlantis
Sie fanden das verlorene Buch und merkten, was ihnen das Orichalcum geben konnte – die Macht, die ultimative Waffe des Jahrhunderts zu bauen...

Sophia weiß von Atlantis
Während einer archaischen Expedition auf Island fand sie eine merkwürdige Halskette, sowie Perlen aus Orichalcum.

Alle wissen etwas - außer Indy
Und er muß verdammt schnell lernen, denn seine Gegner sind ihm einen Schritt voraus – In Island, in Nordafrika, auf den Azoren und vielleicht auch in... Atlantis.

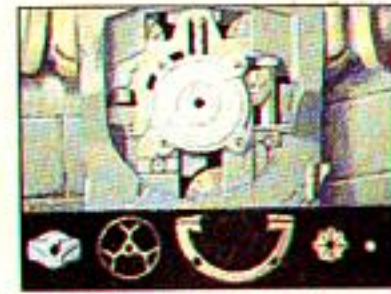
JETZT AUCH FÜR DEN AMIGA... ... DIE SUCHE NACH ATLANTIS.



Kapern Sie ein U-Boot und finden Sie die versteckte Luftschleuse von Atlantis.



Suchen Sie mysteriöse Ruinen in den Weiten der Sahara.



Befassen Sie sich mit einer geheimnisvollen Maschine.



Rechnen Sie mit heißen Verfolgungsjagden.



INFO-Hotline: Tel. 02131/ 6602-38
Published by SOFTGOLD
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
• Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG

Erhältlich für:
IBM-AT 5,25" HD/ 3,5" HD 1 MB RAM min., VGA 256-Farben,
SoundBlaster, Roland, AdLib und PC-Soundman Soundkarten.
Festplatte wird benötigt.
Amiga

Indiana Jones ist ein eingetragenes Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen von LucasArts Entertainment Company. iMUSE, zum Patent angemeldet. Indiana Jones and the Fate of Atlantis und SCUMM™ und © 1992 LucasArts Entertainment Company. Autorisierte Nutzung. Alle Rechte vorbehalten. Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Published by Softgold. Made in Germany.

DEMO

Galerie

Unsere heutige Demo-Galerie steht ganz im Zeichen weihnachtlicher Bescheidenheit und Internationalität: Aus Norwegen, Holland, Frankreich und Deutschland stammen die Programmierer — und keiner hat mehr als eine Disk für sein Meisterwerk verbraucht!



ALFA & OMEGA

Die norwegischen Pure Metal Coders scheinen Screens aller Art zu lieben — nur so läßt es sich erklären, daß hier ständig das Logo eines bekannten US-Nachrichtensenders eingeblendet wird. Davon mal abgesehen, bieten die Jungs teilweise recht originelle 3D-Objekte auf, die über den Schirm torkeln, während gleichzeitig unauf-

dringliche Musik erklingt. Zuvor darf man bereits durch eine Vektor-Landschaft düsen, deren Geheimnis sich erst am Schluß enthüllt, später gibt die Mandelbrot'sche Menge ein Gastspiel, und Raytracing-Erdkugeln jagen über eine Apfelmännchen-Grafik dahin. Gut gecodet, Ihr Coders!

REFLEX

Liquid aus Frankreich hat sich teilweise altbekannte Motive geschnappt und sie effektiv neu abgemischt: Zur Eröffnung donnert ein Vektor-Jäger à la „Elite“ aus dem Hangar, zieht ein paar Kreise und taucht dann in einem Dot-Strudel unter. Während sich der Synti-Sound gnadenlos in die Gehörgänge schraubt,

geht der Flug über einer poppigen Bitplane-Ebene weiter, bis er abrupt mit einem screenfüllenden Totenkopf endet. Nachdem sich die Programmierer noch mit einigen 3D-Objekten gespielt haben, klingt der Trip in den Grafikchip mit einer ellenlangen und neckisch illustrierten Grußliste aus.

Die Jungs von Mirage aus den Niederlanden präsentieren zwar „nur“ eine Dia-Show, allerdings eine, die es in sich hat: Begleitet von verspielten New Age-Sounds blendet sich ein Auswahl-Menü ein, das den Zugriff auf neun Mega-Grafiken ermöglicht —

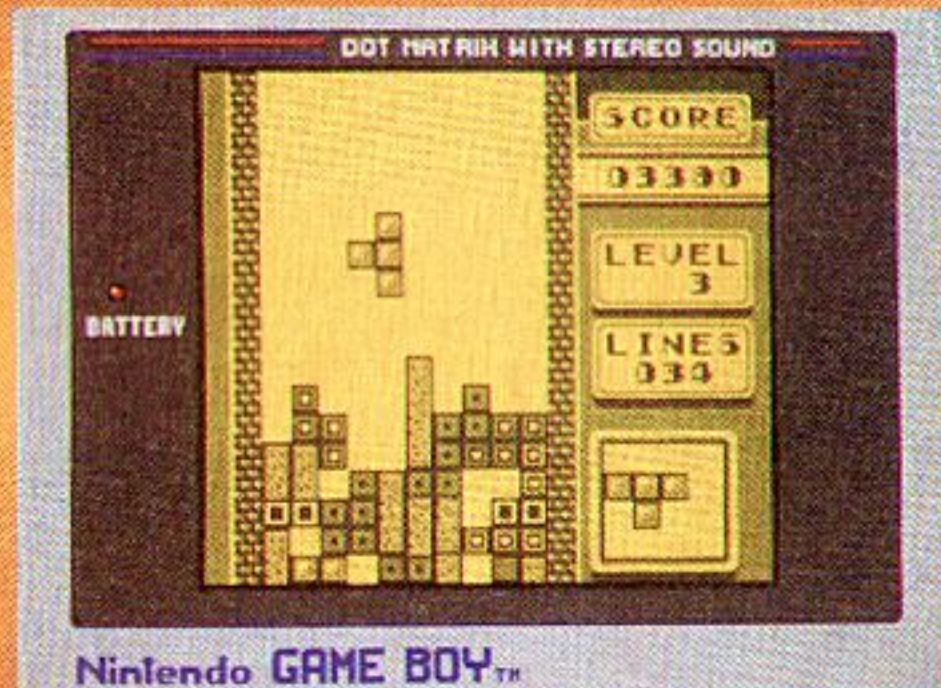
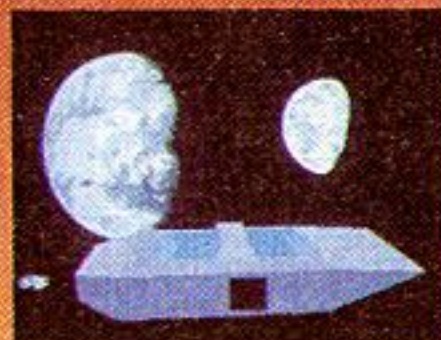
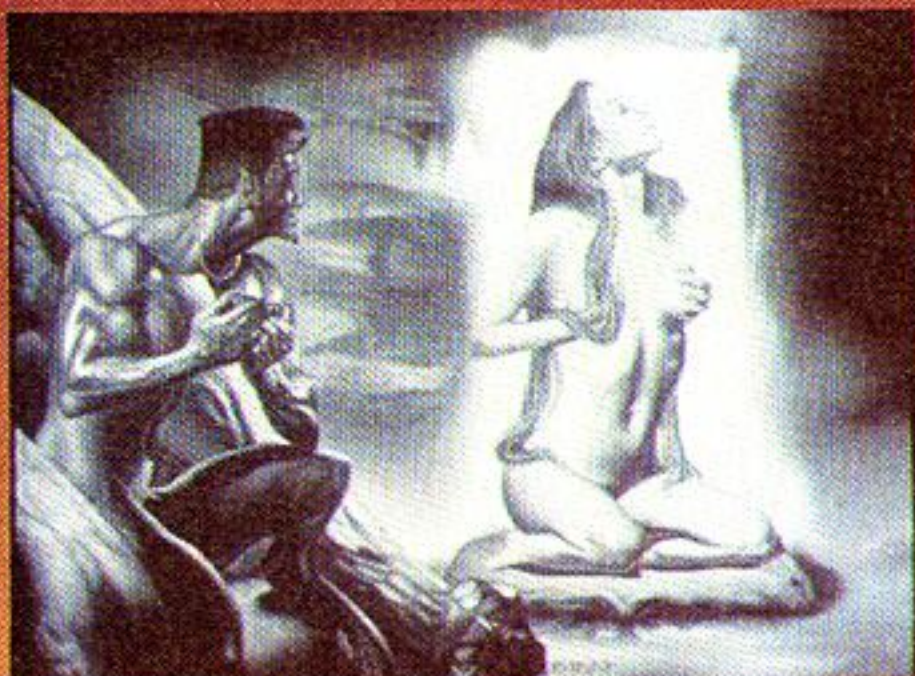
eine davon hat sogar Übergröße und muß per Maus über den Screen gezogen werden! Freilich benötigt dieses Demo mindestens 1 MB, im Gegenzug darf man dafür aber den Scroll-Text nach eigenem Gusto abändern.

Die Gruppe Quartz lädt zu einer Raumschiff-Fahrt anno 2131 ein, wobei der Ausflug immer wieder durch erklärende Texte unterbrochen wird und ein recht überraschendes Ende nimmt. Praktisch stellt die Sternenreise eine gekonnte Mischung aus HiRes-Gra-

fiken und Vektor-Objekten dar, die durch die flotte Musikbegleitung erst so richtig dynamisch wird. Am Schluß kann man noch einem Raytracing-Huhn beim Körnerpicken zusehen, dazu übermittelt eine Scrollschrift hochwertige Nachrichten.

FORGOTTEN

DYNAMIC ILLUSIONS



GAME BOY SIMULATOR

Was ein Heer von hochbezahlten Programmierern und Grafikern nicht geschafft hat, gelang nun der Symbiosis-Truppe: Die Konvertierung der Game Boy-Version von „Tetris“ für den Amiga! Vom milden Grau der Klötzchen bis

zum sparsamen Sound ist die Umsetzung absolut originalgetreu, bloß bei der Steuerung mußte man zwangsläufig auf den Joystick ausweichen. Naja, bei der Tragbarkeit wird man wohl auch Abstriche machen müssen...

SELBER SEHEN WOLLEN?

Gar kein Problem, denn die heute vorgestellten Demos können morgen schon Euch gehören — und zwar zum lächerlichen Stückpreis von 1,80 DM plus 5,— DM bzw. 7,— DM Versandkosten bei Vorkasse bzw. Überweisung. Wendet Euch einfach an:

CC Soft & Hardware

Peterstraße 2,

6501 Uelversheim, Tel: 06249/ 2423.

Na, denn mal bis zur nächsten Demo-Galerie. Im neuen Jahr in alter Frische... (rf)



CRACK

Wie versprochen, beendet unser Szene-Maulwurf heute sein Interview mit dem Chaos Computer Club, womit Ihr die Welt auch mal aus der Hacker-Perspektive kennengelernt hättet. Deshalb keine lange Vorrede mehr — Dr. Freak, bitte melden!

?: Vor vier Wochen sind wir bei den verschiedenen Methoden stehengeblieben, wie man auf anderer Leute Kosten telefonieren kann. Du hast dabei das Blue Boxing verteidigt, weil dabei angeblich kein Schaden entsteht, wie z.B. bei der illegalen Benutzung von Kreditkarten — stimmt das wirklich?

CCC: Auf keinen Fall in derselben Höhe, die Telefonleitungen sind ja bereits vorhanden, der Hacker stellt hier lediglich die Verbindung her — und führt dabei ein paar Relais hinters Licht, wenn Du so willst. Und die Beträge, die die Telefongesellschaften dafür voneinander verlangen, sind niemals so hoch wie die Gebühren, die sie ihren Kunden normalerweise auf die Rechnung schreiben. Wie schon gesagt, wenn alle das so machen würden, müßten die Gesellschaften wahrscheinlich wirklich ihre Gebühren senken! Aber wie ebenfalls schon gesagt, grundsätzlich gibt's zu diesem Thema auch beim Chaos Computer Club verschiedene Ansichten. Das ist also meine private und keine offizielle Vereins-Meinung.

?: Tja, und wie ist denn Eure private oder öffentliche Meinung zum Fall der Bar-

clay's Bank, deren Voice Mailbox ausspioniert wurde?

CCC: Wir finden es wirklich fahrlässig, eine Voice Mailbox mit einem simplen Sicherheitscode wie „888“ zu schützen — das ist ja praktisch wie eine offene Tür! Wenn es jemand darauf anlegt, könnte er sich dort die Kreditkarten-Nummern einzelner Kunden rausholen und damit z.B. anschließend bei einem Kaufhaus groß bestellen.

?: Hältst Du das für einen Einzelfall, oder denkst Du, daß sowas öfters vorkommt?

CCC: Das ist eigentlich fast überall gleich schlimm, der fahrlässige Umgang mit Daten ist wesentlich weiter verbreitet, als die meisten Leute es für möglich halten würden.

?: Na, Ihr müßt es ja wissen! Aber mal was ganz anderes — gibt es denn sowas wie den typischen Hacker, und wenn ja, wie sieht er aus?

CCC: Nein, den gibt es nicht, genausowenig wie es die typische Durchschnittsfamilie mit 2,4 Kindern gibt. Der beste Beweis sind unsere Mitglieder, die sind zwischen 14 und 50 Jahren alt und kommen aus allen sozialen Schichten.

?: Dann haben Hacker als

Gruppe wahrscheinlich auch kein einheitliches Verhältnis zu Computerspielen, also frage ich Euch mal ganz individuell; Andy, zockst Du gelegentlich auch mit dem Computer, oder ist das bei Dir verpönt?

CCC: Mit mir bist Du da an den Falschen geraten, ich finde diese Geschichten zu realitätsfern und zu langweilig, damit habe ich nichts am Hut — sorry, aber das ist einfach meine Einstellung dazu.

?: Peter, meine ganzen Hoffnungen ruhen jetzt auf Dir!

CCC: Bei mir hast Du mehr Glück, ich beschäftige mich ausgiebig mit Tüftel-Spielen und habe auch sehr viel für die alten Klassiker übrig, wie z.B. „Pac Man“. Ansonsten zocke ich ganz gerne „Tank“, „F-19“ und überhaupt Simulationen — das Spielen ist für mich ein netter, entspannender Ausgleich zum Hacken.

?: Dann kennst Du ja vielleicht auch die Hacker-Games, die es von Activision bzw. Philip Morris gibt, was sagst denn Du als Fachmann dazu?

CCC: Kennen schon, aber für einen richtigen Hacker gibt das nichts her, da gehe ich lieber in die Spielhalle und fliege eine Runde mit dem Hubschrauber, das

bringt mir mehr!

?: Und Eure Meinung zu den Raubkopierern?

CCC: Das Allerletzte! Cracken ist zwar im Prinzip so ähnlich wie Hacken, aber wenn jemand damit Kohle machen will oder andere Leute — in diesem Fall eben die Programmierer — kraß schädigt, finden wir das wirklich mies!

?: Unverfängliche Schlußfrage — wird das Hacken in der heutigen Form bald schon wieder out sein, weil es vom Virtual Reality-Hacken überholt wird?

CCC: Oh nein, in Sachen Virtual Reality tut sich kaum etwas. Es wird irgendwann sicher kommen, aber bis jetzt ist es eher ein Verkaufs-Gag für die nächste Computer-Generation.

?: Man dankt für das informative Gespräch!

So, das war doch mal ein interessanter Ausflug in ein hübsches Nachbar-Genre! Für's neue Jahr habe ich mir auch schon eine nette Überraschung ausgedacht — bis dann,

Fuer

DR. FREAK

Joker Verlag
„Dr. Freak“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Nicht alles, was schillert, ist Gold...

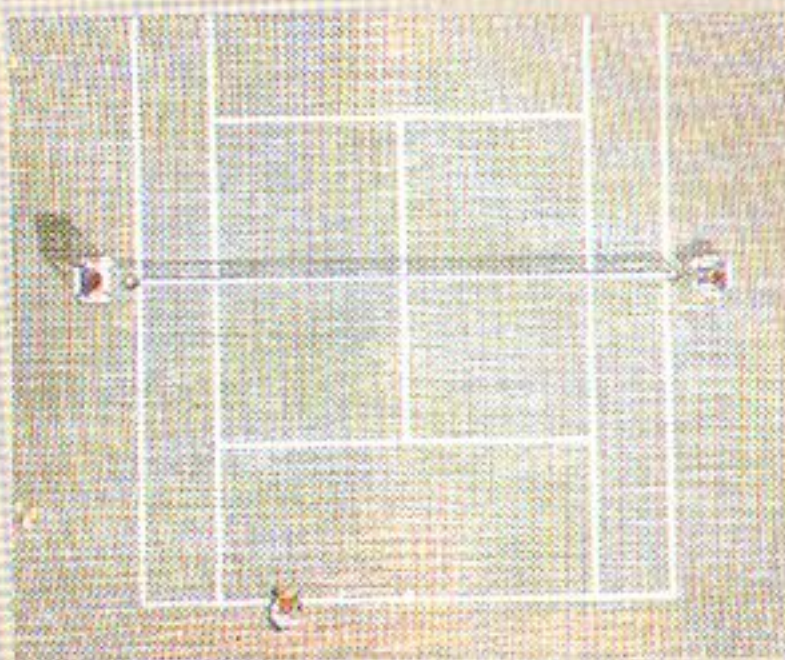
Bislang mußte auf's umstrittene CDTV ausweichen, wer einen Amiga mit CD-ROM haben wollte — jetzt ist mit dem A570 endlich das lange erwartete externe CD-Laufwerk erschienen. Billig ist es mit etwa 900,— DM schonmal nicht, aber vielleicht seinen Preis wert?

DIE HARDWARE

Das Gerät im schmunken Gehäuse paßt ausschließlich an 500er (mit und ohne Plus), eine Version für den A2000 steht noch aus. Im Lieferumfang enthalten ist neben der eigentlichen Datenschleuder samt Anschlußkabel eine CD-Compilation, auf der sich die ersten 660 Nummern der Fish-PD-Serie befinden. So weit, so gut, auch daß externe Festplatten oder Freezer-Cartridges weichen müssen, ist verständlich, schließlich wird das CD-ROM an den Expansionport gestöpselt. Unverständlich jedoch, warum das A570 seinen Dienst auch im Verbund mit internen Erweiterungen, wie z.B. Turbokarten verweigert — sollten hier etwa Commos Hardware-Ingenieure geschlampt haben? Es scheint fast so, denn daß der Ein/Ausschalter sich am Netzteil befindet (anstatt am Gerät selbst) war schon beim 500er kaum genial und ist es auch beim A570 nicht. Immerhin können sich Besitzer vieler älterer Amiga-Modelle die Krabbeltour zum Trafo sparen, denn unter einem Megabyte Chipram geht sowieso nichts...

DIE SOFTWARE

Ist das CD-ROM installiert, bleibt die große Überraschung aus. Schnellere Prozessoren oder gar neue Grafikchips, wie sie für die kommenden Konsolen-Läufer



Ausnahmsweise schöner UND komfortabler: Tie Break auf Schillerscheibe



Von CD nicht schöner, aber komfortabler: Indy 3



Das CD-ROM A570

angekündigt sind, gibt es hier nicht. Freilich lassen sich Audio-CDs abspielen, der akustische Anschluß erfolgt über den regelbaren Kopfhörerausgang am Gerät, und Cinch-Buchsen stellen die Verbindung zur Stereoanlage her. Zur Steuerung muß dann jedoch das beiliegende Utility-Programm von Disk geladen

werden, anders als das CDTV besitzt das A570 nämlich keine Bedientasten. Im übrigen laufen CDTV-Spiele selbstverständlich anstandslos; das Infrarotpad wird einfach durch Stick und/oder Maus ersetzt, was der Steuerung bei den meisten Games nur gut tut. Ja, generell zockt es sich von Schillerscheibe durchaus komfortabel: Die gewohnten Diskwechsel-Orgien fallen komplett weg, und sogar die Ladezeiten geraten etwas kürzer als von Schlabberscheibe.

FAZIT

Ob sich die Ausgabe von immerhin fast einem Großen Braunen lohnt, darf dennoch bezweifelt werden. Wie CDTV-Besitzer schmerzlicherweise wissen, ist die Auswahl an entsprechenden Titeln bis jetzt nicht gerade überwältigend, und was erhältlich ist, taugt entweder nichts oder unterscheidet sich kaum vom Amiga-Original. Bis es also viel und gute Software gibt, die den CD-Speicherplatz von 600 MB wirklich zu nutzen weiß, empfehlen wir lieber eine Festplatte als Massenspeicher: Umfangreiche Games lassen sich hier ja doch meist installieren, die Handhabung geht erheblich flotter vonstatten, und für ambitionierte Hobby-Programmierer ist die Speichermöglichkeit sowieso unverzichtbar — damit kann so ein Silberling halt (noch) nicht dienen. Darüberhinaus sollte ins Kalkül gezogen werden, daß Commodore die 500er-Serie demnächst komplett auslaufen las-

sen will, und die Investition in ein Modell, dessen Zeit abgelaufen ist, mag nicht unbedingt jedermanns Sache sein... (rl)

Commodores
neues CD-ROM
für den Amiga 500

Special

Mögen Plattformen als Spielprinzip auch noch so platt sein, derzeit ist das Genre ganz groß in Mode. Also haben die Modeschöpfer von Core Design den ultimativen Plattform-Käfer ausgeheckt! Ultimativ deshalb, weil das wehrhafte Insekt die besten Eigenschaften der einschlägig vorbelasteten Konsolen-Ikonen „Sonic“ und „Mario“ in sich vereint: Doodlebug kann laufen, springen, schwimmen, Blöcke mit dem Kopf zertrümmern und einiges mehr. Originell ist das zwar nicht, aber solange das Gameplay stimmt...

Fünf Welten gilt es Abschnitt für Abschnitt zu durchqueren, wobei Holzsoldaten und Clowns zur Eröffnung eine Spielzeugstadt unsicher machen; später kämpft man gegen Giftpilze, Obermotze und anderes Getier. Sämtliche Gegner lassen sich durch todbringende Saltos auf den Kopf oder Abschießen beseitigen, auch Fallschirme, Schutzschilde und Smartbombs erweisen sich als nützlich. Der Plattform-Krabbler verkraftet einige Feindberührungen, ehe die drei Leben bzw. Continues stiften gehen — also wahrlich keine unlösbare Aufgabe, zumal Einheimische mit Tips zur Seite stehen und gegen Barzahlung sogar nützliches Equipment (U-Boot, Flugdrachen etc.) herausrücken.

All das präsentiert sich vor knallbunter Kulisse mit Kindergarten-Flair; das multidirektionale Scrolling klappt ordentlich, bloß die Animationen sind halt nicht eben berauschend, und die Musikbegleitung ist arg düdelig. Dafür kann die Steuerung überzeugen, wengleich die Kollisionsabfrage sehr sensibel reagiert und zu tiefe Stürze gnadenlos geahndet werden. Alles eine Frage der Gewöhnung — lediglich an den niedrigen Schwierigkeitsgrad werden sich Profis nicht gewöhnen können, dazu sind sie mit den 20 Leveln viel zu schnell fertig. (rl)

DOODLEBUG (CORE DESIGN)

JUMP 'N' RUN

65%
„NIEDLICH“



GRAFIK	74%
ANIMATION	60%
MUSIK	52%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	67%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Flotter Käfer

Doodlebug

Fast wie bei der Biene Maja...



AKTION
EMOTION
SEHEN
PERSON
KARTE
COMPUTER

Direkt vor deinen Füßen liegt ein umgeknicktes Buch, das wohl ursprünglich im Schrank gegenüber stand. Wie dieses Buch so sind etliche Gegenstände wild im gesamten Raum verstreut. Die Spuren eines Kampfes.

Wolfen

Anfängerpech

Mit Adventures aus deutschen Landen ist das so eine Sache: Mal handelt es sich um Meilensteine à la „Hexuma“, mal nur um Stolpersteine wie bei „Sanctuary“. Und dieses Mal? Nun, diesmal haben wir es mit dem Werk einer Newcomer-Truppe namens Apocalypse zu tun. Was dabei an Texten über den PAL-Screen flimmert, ist durchwegs geglückt und witzig gemacht, das Gameplay weist dagegen noch etliche Kinderkrankheiten auf...

Unser Held heißt Erik und ist ein ganz normaler Junge, der von seinen Großeltern eingeladen wird, die Herbstferien auf dem Lande zu verbringen. Erik denkt an die Erbschaft und chartert den nächsten Zug Richtung „Luttel“. Spannenderweise erwarten ihn dort nicht bloß glückliche Kühe und gute Landluft, sondern auch eine geheimnisvolle Mordserie — was natürlich sofort den Hobby-Detektiv im Knaben weckt!

Der Großteil des Bildschirms wird von den humorvollen Texten eingenommen, hin und wieder taucht auch mal eine passabel gezeichnete Grafik auf, dazu ertönen erträgliche Geräuscheffekte und Melodien. Am rechten Bildrand befindet sich ein per Tastatur, Maus oder Stick bedienbares Menü, über das man z.B. eine 3D-Karte der Umgebung auf-

rufen, Spielstände abspeichern, den „Gemütszustand“ Eriks einstellen und diverse Aktionen einleiten kann. Das Problem dabei ist, daß die Befehlsliste meist nur ein oder zwei Kommandos enthält, die in der jeweiligen Situation tatsächlich anwendbar sind, mit den übrigen provoziert man bloß einen coolen Spruch des Rechners. Zudem ist die Handlung mehr als durchsichtig, richtige Rätsel tauchen praktisch nicht auf. Somit läßt Wolves zwar viel Talent erkennen, aber ein paar Nachhilfestunden in Sachen Game-Design könnten den apokalyptischen Jungs nicht schaden. (C. Borgmeier)

WOLFEN (SOFTPOWER)

TEXT/GRAFIK-ADVENTURE

48%
„NETTER ANSATZ“



GRAFIK	56%
ANIMATION	- -
MUSIK	41%
SOUND-FX	38%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	46%

FÜR ANFÄNGER

PREIS NOCH OFFEN

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

CONQUESTADOR: Als Befehlshaber über mehrere Conquestadoren müssen Sie Schiffsflotten zur Entdeckung, Erforschung und Kolonisation ausrüsten und damit die neue Welt erobern.

Beweisen Sie in aufregenden Land- und Seeschlachten Ihr taktisches Geschick. In diesem außergewöhnlichen Strategiespiel stehen Ihnen alle Wege offen...

CONQUESTADOR



ERHÄLTICH FÜR: Amiga (1 MB, alle Modelle) • Commodore 64/128
IBM AT (640 KB, EGA und VGA)

Die Presse über CONQUESTADOR:

Die hohe technische Qualität und große Variabilität machen CONQUESTADOR zu einem Muß für Strategiefans...

Dirk Fuchser, ASM - Wertung: 10 von 12

Sehr viel Spielspaß bereiten die Seegefechte mit feindlichen Schiffen, bei denen fette Beute herauspringen kann...

Playtime - Wertung C64: 71% - Wertung IBM-PC: 73%

Die Spielidee ist großartig... wer also Lust auf ein wirklich komplexes, aber dennoch spielbares 'Eroberungsprogramm' hat, sollte sich den CONQUESTADOR ruhigen Gewissens zulegen! *Uwe Winkelkötter, Amiga Spezial - Wertung: 74%*



Mit dem **SZENARIO-GENERATOR** können Sie für das Strategiespiel CONQUESTADOR leicht eigene Landformationen erstellen. Außerdem enthält dieses Programm 9 zusätzliche Szenarios für das Originalspiel.

★ Mit diesem **SZENARIO-GENERATOR** können Sie Ihr Spiel CONQUESTADOR mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren.



Die Presse über den SZENARIO-GENERATOR:

Die Zusatzdiskette zu CONQUESTADOR kann Fans des Spiels empfohlen werden und ist eine Bereicherung des Spielgeschehens...

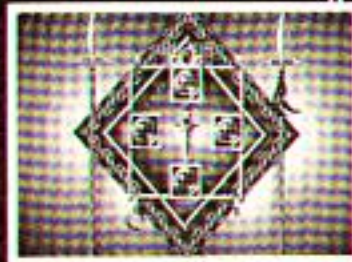
Jörn-Erik Burkert, 64'er - Wertung: 8 von 10



ERBEN DES THRONS: Ein König ist erkoren worden. Neid zehrt an den Mächtigen des Landes, die den neuen König nach kurzer Zeit ermorden lassen. Das Land ist unregierbar geworden.

Und wieder beginnt ein Krieg um die Vorherrschaft im Reich. Schlüpfen Sie in die Rolle eines der aufstrebenden Barone und greifen Sie nach der Krone der Macht...

Erben des Throns



ERHÄLTICH FÜR: Amiga (1 MB, alle Modelle) • Commodore 64/128
IBM AT (640 KB, EGA und VGA)

Die Presse über ERBEN DES THRONS:

ERBEN DES THRONS richtet sich eher an Hobby-Eroberer, die keine Lust haben, zentimeterdicke Tabellen zu wälzen. Denn trotz aller Komplexität läßt sich das Game erstaunlich flott spielen. Also: Alle, die Spiele wie Risiko mögen, dürfen bedenkenlos zugreifen...

Martin Klugkist, ASM - Wertung: 9 von 12 (gut)

ERBEN DES THRONS ist ein Strategiespiel, das unter Fans von Strategie und Taktik viele Freunde finden wird.

Die Grafik ist reich an Details...

Jörn-Erik Burkert, 64'er - Wertung: 7 von 10

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Ein paar hätten wir noch...



Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wings“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bundesliga Manager Prof.“!



Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieltests, Tests von CDTV-Hard- und -Soft, „DeluxePaint IV“, jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativsten Joystick-Special!



Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II“ und „Apidya“, ein Preview von „Das Schwarze Auge“, der Messebericht „Amiga 91 Köln“ und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten“!



Amiga Joker 2/92
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World“, „Robocop 3“ und „Wrestle Mania“, ein zähneknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!



Amiga Joker 3/92
Mächtig prächtig: „Epic“, „Elvira II“, „Might & Magic III“ und „Larry V“ im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!



Amiga Joker 4/92
Schöner als Ostern: Leckere Tests zu „Bubble Bobble III“, „Sim Ant“ und „Ultima VI“, ein Special über Basic und als große Überraschung der „April Joker“ – das satirische Heft im Heft!



Amiga Joker 5/92
Dungeon-Power: „Das Schwarze Auge“, „Eye of the Beholder II“ und „Pools of Darkness“, sowie ein Solo-Rollenspiel zum Mitmachen im Heft. Und tolle Specials über Freezer und den Amiga 600!



Amiga Joker 7/92
Heißer als der Sommer: „The Humans“, „Der Patrizier“ und „Jaguar XJ 220“, die neuesten Top-Demos und Compilations, Messeberichte aus London und Berlin, ein Lightgun-Special und und und!



Amiga Joker 9/92
Spitzensport: „Int. Sports Challenge“, „Tennis Cup 2“ und ein großes Soccer-Special, dazu Messe-Neuheiten aus Chicago, preiswerte Turbokarten und ein kritischer Blick auf Lernsoftware!



Amiga Joker 10/92
Hammerhart: Alles über den neuen Atari-Rivalen „Falcon 030“ und das Leben eines Programmierers, Tests von „Beast III“ und „Lotus III“ sowie viele Neuheiten fürs CDTV!



Amiga Joker 11/92
Die Geburtstags-Ausgabe: Tests zu Hämmern wie „Historyline“, „GEM'Z“ und „Shadoworlds“, ein Rollenspiel zum Mitmachen, alles über DFÜ und die neuen Amigas – einfach festlich!



3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaaanz tolle Geheimtips!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!



4. Sonderheft: Adventures
Einfach abenteuerlich: Tests zu mehr als 80 der besten Adventures aller Zeiten, Previews, Infos, Entstehungsgeschichten, Tips, Kniffe, Komplettlösungen und vieles mehr!



Joker Extra: Megablast
Absolut ultimativ: Hier erfährt Ihr alles über die verschiedenen Konsolen, lest Tests zu über 80 Spitzenmodulen, bekommt Insider-Infos und Lösungshilfen. Muß man haben!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Davon Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM.

Für die Sonderhefte müßt Ihr bloß jeweils 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 5,- DM (auf die Gesamtbestellung) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Ein Adventure von Coktel Vision — das ist meist gleichbedeutend mit einer originell ausgedachten und hübsch präsentierten Story, der es „nur“ an den abenteuerlichen Elementen mangelt. Kommt hier die Ausnahme von der Regel?

Irgendwie schon, denn nach Softsex von Muriel Tramis sucht man in Ween ebenso vergeblich wie nach Ballerspiel-Aliens, die sich à la „Bargon Attack“ selbständig machen — stattdessen steht eine Reise ins Fantasy-Königreich der Blauen Felsen an. Den Grund dafür hat der greise Chef-Zauberer Ohkram geliefert, dessen Kräfte zusehends schwinden, während die seines bösen Gegenspielers Kraal bedrohlich anwachsen. Nach einer alten Prophezeiung läßt sich die Sache nur regeln, indem drei Körner in den „Revüss“ geworfen werden, worunter man sich am besten eine überdimensionale Sanduhr vorstellt. Diesen Job hat man Ohkrams Enkel Ween auf's Auge gedrückt, dem nun genau drei Tage Zeit zum Finden & Werfen der rettenden Körnerchen bleiben...

Trödeln darf er also nicht, aber zumindest ist unser Held unsterblich und verfügt über Hilfspersonal: Die Zwillinge Ubi und Orbi dienen quasi als lebendes Inventory, den alten Petroy kann man auf telepathischem Weg um Rat fragen, und der vegetarische Vampir Urm übernimmt kleinere Aufträge, sofern er mit Obst bestochen wird. Wen das alles jetzt ein wenig an „King's Quest“ und Konsorten erinnert, der wird sich nicht wundern, daß auch bei der (Maus-) Steuerung unübersehbare Anleihen beim Adventure-Profi Sierra genommen wurden — mit dem kleinen aber unfeinen Unterschied, daß die Iconleiste gleich so streng standardisiert wurde, daß einige der Optionen hier nicht benutzbar sind! Außerdem muß man die (einzeln umgeschalteten) Bilder schon recht genau mit dem Nagetier absu-

chen, sonst übersieht man leicht mal einen für die Lösung nötigen Gegenstand.

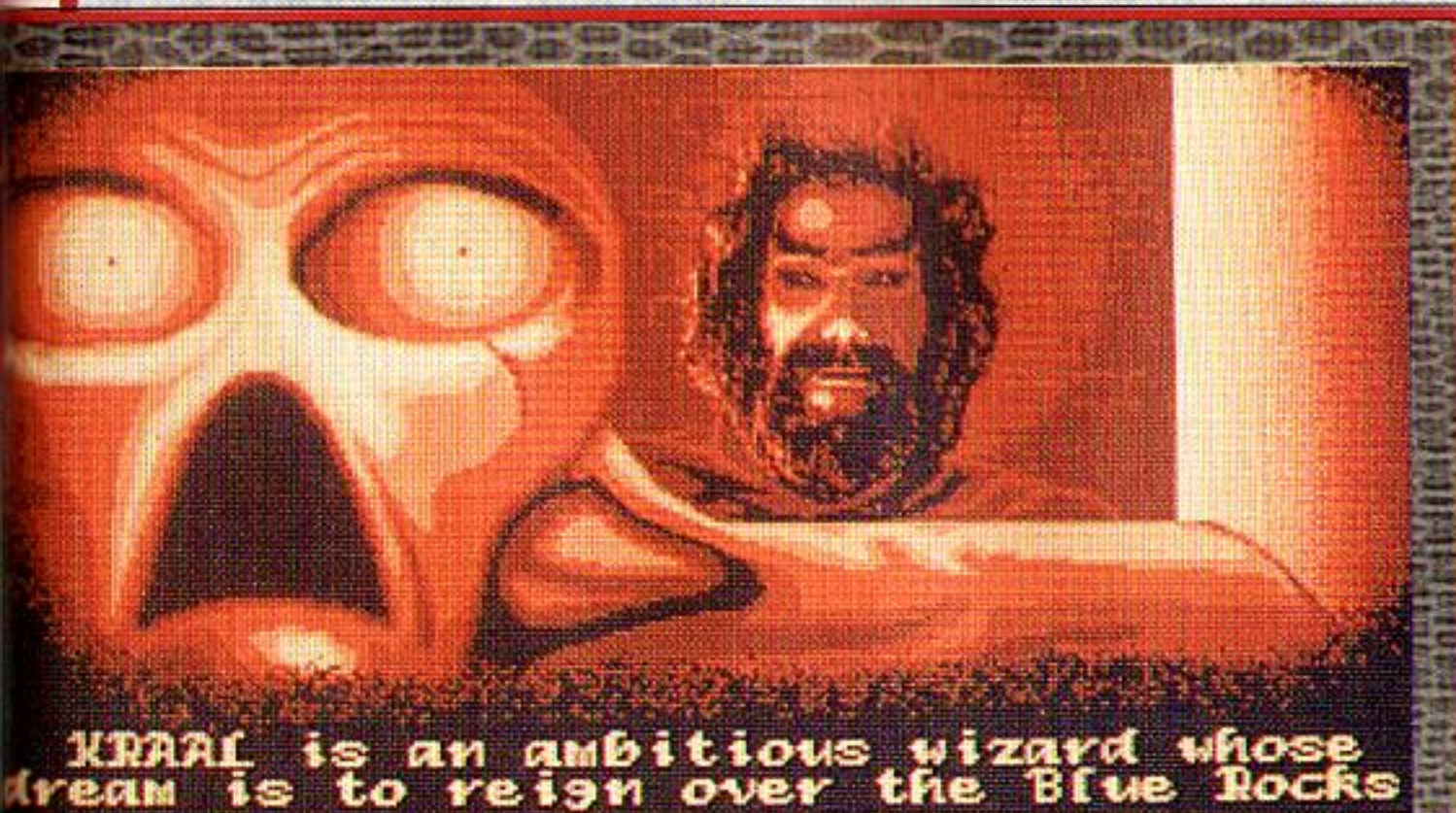
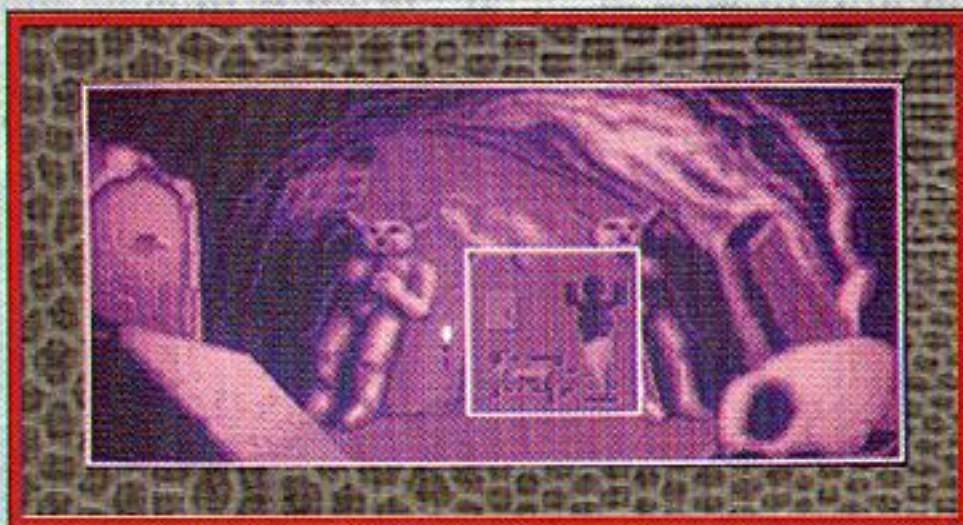
Das Strickmuster unterscheidet sich letztlich also nicht allzusehr von „Bargon Attack“, die Hauptbeschäftigung besteht auch hier darin, sämtliche greifbaren Gegenstände aufzusammeln und später an der richtigen Stelle anzuwenden. Dennoch ist Ween kein Adventure für blutige Einsteiger, denn das Herausfinden der „richtigen Stelle“ (und der richtigen Anwendung) kann gelegentlich ganz schön knifflig sein. Trotzdem hätte etwas mehr Tiefgang nicht geschadet, komplexe Gespräche etwa muß man sich gleich ab-

schminken. Dafür erinnert die farbenfrohe Grafik ein bißchen an „Dune“ und überrascht manchmal mit toll animierten Zwischensequenzen — leider ist sie nicht ganz so hübsch geworden wie bei der gleichzeitig veröffentlichten PC-Version. Die tragisch-gehaltvolle Begleitmu-

sik kann man sich erstaunlich lange anhören, Geräusche haben hingegen Seltenheitswert.

Die große Ausnahme ist Ween somit doch wieder nicht, und wahre Profi-Abenteurer werden mit dem Game wohl auch nur für relativ

kurze Zeit glücklich werden — aber wer nur mal eben ins Fantasy-Genre schnuppern will, findet hier eine passende Gelegenheit, zumal die Verkaufsversion komplett deutsch sein wird. (ms/od)



KRAAL is an ambitious wizard whose dream is to reign over the Blue Rocks

WEEN (COKTEL VISION)	
GRAFIK - ADVENTURE	
68% „KERNIG“	
GRAFIK	77%
ANIMATION	70%
MUSIK	74%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	65%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 84,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Castle Blaster

RAMPART

Das Original stellte Tengen in die Spielhallen, die Lynx-Version besorgte Atari, für die PC-Fassung zeichnete Electronic Arts verantwortlich, und die neue Amiga-Konvertierung verdanken wir Domark — viel Lizenz um wenig Spiel?

Keineswegs, denn trotz der vielen Köche wurde der Brei nicht verdorben! Die Unterschiede zum Automaten beschränken sich quasi darauf, daß es hier nur zwei mensch-

liche Burgherren sind, die versuchen, sich mit ihren Kanonen gegenseitig den Wohnsitz einzuebnen — um ihn dann mit „Tetris“-Klötzchen wieder zu renovieren...

Freilich kommen auch Solisten zum Zuge, dann attackiert eben der Computer mit einer Armada vom Meer aus; am grundsätzlichen Ablauf ändert das wenig: Man beginnt mit einer Festung und wenigen Kanonen, nach etwa einer halben Minute ist die Schlacht

vorüber, und es geht an den Wiederaufbau. Unter Zeitdruck werden vieleckige (und drehbare) Klötze so plaziert, daß die Burg lückenlos umrahmt ist; besonders Flinke dürfen sogar Nachbarschlösser mitvereeinnahmen. Je nach „Raumgewinn“ bekommt man sodann neue Ballermänner zugeteilt, um im folgenden Feuergefecht noch mehr Schaden anrichten zu können. Bleibt jedoch eine Lücke im Mauerwerk, heißt's „Game Over“, und man muß eines seiner vier Continues verbraten.

Zwar kommt die Optionsvielfalt der Amiga-Version nicht ganz an die PC-Konkurrenz heran, doch tut das dem Suchteffekt keinen Abbruch. Nach wie vor ist die Steuerung per Maus makellos (Joystick ist weniger zu empfehlen), Marschmusik und heroische Sprachausgabe klingen sogar etwas klarer, und der Grafik merkt man so gut wie über-

haupt nicht an, daß „nur“ 32 Farben verwendet wurden. Fazit: Selten war „Tetris“ hektischer, nie war „Schiffversenken“ actionreicher! (pb)



Lücken haben Tücken...

RAMPART (DOMARK)

ARCADE-STRATEGICAL

72%
„ERBAUEND“



GRAFIK	61%
ANIMATION	56%
MUSIK	75%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	74%

VARIABEL: 4 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Sinnloses Blutvergießen

FIREFORCE

Wer unsere Messeberichte mit der gebotenen Aufmerksamkeit liest, erinnert sich vielleicht noch, daß diese Söldner-Metzerei eigentlich von Electronic Zoo kommen sollte. Doch der Pleitegeier war schneller...

Der elektronische Zoo hat also gerade noch rechtzeitig dichtgemacht, bevor man ihn für dieses jämmerliche Machwerk zur Verantwortung ziehen konnte. Daß es uns trotzdem nicht erspart bleibt, verdanken Der Marsch auf den Index...

wir der übereifrigen Firma Ice, die das Game anscheinend auf den Markt geschleudert hat, ohne den Inhalt vorher eines Blickes zu würdigen.

Tja, so ist es halt niemandem aufgefallen, daß sich die Programmierer hier die nötige Feinarbeit gespart haben: Musik und (Kampf-) Geräusche ertönen z.B. nur ganz sporadisch, oft herrscht minutenlange Funkstille. Der Schwierigkeitsgrad ist so bestialisch hoch, daß selbst der verbis-

senste Wohnzimmer-Söldner bald entnervt aufgeben dürfte — ein Großteil der Schuld daran trifft die zähe Steuerung, die dem Spieler kaum eine Chance läßt, der hektisch angreifenden Feindesschar Herr zu werden. Schließlich ist das Game auch unnötig brutal, so daß ein Eingreifen der oft geschmähten BPS ausnahmsweise mal zu begrüßen wäre. Aber selbst wenn wir Euch einen Kauf unter diesen Umständen kaum empfehlen können, sollt Ihr noch kurz erfahren, „was gewesen wäre, wenn...“:

Sechs unterschiedlich hoch dekorierte Söldner, diverse Waffen und vier Missionen stehen zur Wahl; trotz des scheinbar vielversprechenden Angebots erschöpft sich die Action aber praktisch immer darin, mit dem ausgesuchten Helden von links nach rechts über den Screen zu laufen

und alles niederzumetzeln, was sich in den Weg zu stellen wagt. Mit all den erwähnten Nachteilen, versteht sich.

(C. Borgmeier)

FIREFORCE (ICE)

SÖLDNER-METZELEI

30%
„UNAUSGEGOREN“



GRAFIK	60%
ANIMATION	58%
MUSIK	23%
SOUND-FX	41%
HANDHABUNG	32%
DAUERSPASS	27%

VARIABEL

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SÖLDNER
DEUTSCH	NEIN



TEL.: 0561/24453 • FAX: 0561/285097

ADVENTURES/ROLLENSPIELE

Addams Family	66.- H	Dungeon M. /Chaos S.	60.- H	Kings Quest 5	75.- H	Pools of Darkness	66.- D
Bane of cosmic Forge	63.- D	*Eco Quest	63.- H	Legend	57.- H	*Prophecy of Shadow	66.- D
Bards Tale 3	24.- H	Elvira 2 Jaws of C.	48.- D	*Legends o. Kyrandia	72.- D	Rise of the Dragon	60.- H
*Bards Tale Constr.	63.- H	Eye of Beholder 1	63.- D	*Legends of Valour	60.- D	Secret Monkey Island	63.- D
*Bat 2	72.- D	Eye of Beholder 2	75.- D	Leisure S. Larry 3	75.- D	Shadowlands	73.- D
Black Crypt	54.- H	Gateway t. sav. Fron.	66.- D	Leisure S. Larry 5	63.- D	Space Quest 4	60.- D
Cruise f. a Corpse	57.- D	Heart of China	63.- H	Lord of the Rings	63.- H	Spirit o. Adventure	66.- D
*Curse of Enchantia	60.- H	Hexuma	75.- D	Lure o.t.Temptress	54.- D	*Treas. of sav.Frontl.	63.- D
D-Generation	39.- H	Hook	66.- H	Maniac Mansion	57.- D	Ultima 6	63.- E
*Dark Queen o. Krynyn	63.- D	Indiana Jones 3	63.- D	Might and Magic 3	63.- D	*Waxworks	63.- D
*Das Schwarze Auge	63.- D	*Ishar	63.- H	Monkey Island 2	75.- D	Willy Beamish	63.- H
Death Knig. o. Krynyn	63.- D	*Jim Power	63.- H	Myth	51.- H	Zak McKracken	57.- D
Dune	57.- D	Kings Quest 4	75.- H	Police Quest 3	63.- D		

ACTION/ARCADE

Agony	51.- H	Galaxy 89	15.- H	Paramax	21.- H	Space Pilot 89	21.- H
Apidya	57.- H	Gotchal	21.- H	Parasol Stars	66.- H	Spellfire 1.Sorcerer	21.- H
Aquatic Games	57.- H	Gravity Force	21.- H	Phalanx 2	15.- H	Spike in Transsyl.	21.- H
Assassin	51.- H	Hägar d. Schreckl.	51.- D	Pinball Fantasies	54.- H	Steel Empire	63.- H
Awesome	51.- H	Humans	54.- H	Pinball Wizard	15.- H	Stellar 7	66.- H
*BC Kid	60.- H	Iridon	15.- H	Platou	15.- H	Stryx	21.- H
Budokan	24.- H	Jump Machine	15.- H	Pot Panic	21.- H	*Super Hero	57.- H
Bug Bomber	51.- H	Kid Gloves 2	54.- H	Project X	66.- H	Super Tetris	66.- H
City Defence	15.- H	Larrie a.t.ardies	15.- H	Push Over	66.- H	Sword and the Rose	21.- H
Cybernauts	27.- H	Leander	51.- H	Race Drivin	66.- H	Tank Buster	21.- H
Double Dragon 3	51.- H	Lemmings	51.- H	Rebel Racer	52.- H	Terminator 2	66.- H
Dyna Blaster	57.- H	-More Lemmings Data	39.- H	Risky Woods	54.- H	Two to One	21.- H
Emerald Mine	21.- H	-More Lemmings Prog.	51.- H	Robocop 3	66.- H	Typhoon	15.- H
Emerald Mine 2	27.- H	Lemmings Doub.Pack	54.- H	Rodland	51.- H	Wizards Castle	18.- H
Emerald Mine 3 Pro.	21.- H	*Lemmings 2	66.- H	Scorpio	18.- H	Wizmo	21.- H
Excalibur	21.- H	Locomotion	51.- D	Scrolling Walls	21.- H	Zone Warrior	54.- H
Fantasy World Dizzy	21.- H	ManiAx	21.- H	Shadow o.t. Beast 3	54.- H		
Final Blow	51.- H	Mike Magic Dragon	15.- H	Silly Putty	48.- H		
Fire and Ice	48.- H	Nova 9	88.- H	Sky Cabbie	51.- H		

SONSTIGES/ZUBEHÖR

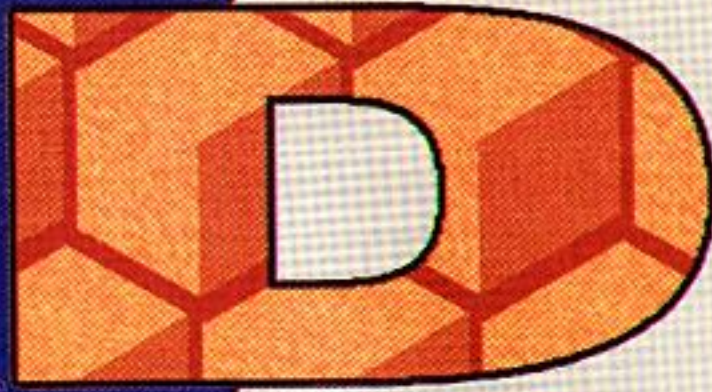
4D Sports Boxing	33.- H	-Standard schwarz	24.- H	Indianapolis 500	54.- H	Sextett 2/6 Spiele	27.- H
4D Sports Driving	33.- H	-Standard transpar.	27.- H	John Barnes Soccer	66.- H	Sextett 3/6 Spiele	27.- H
Alcatraz	66.- H	-Special Edition	27.- H	John Madden Footb.	54.- H	Shoot.Stars 1/4 Spiele	27.- H
*A.MacLeans Pool Bi.	48.- H	-Star transp/blau	36.- H	Links(Festplatte)	63.- H	Shoot. Stars 2/4 Spiele	27.- H
Ashes of Empire	88.- H	-Manix Twins schw.	36.- H	Manchester United	66.- H	Shoot Stars 3/4 Spiele	27.- H
Big Box 2	54.- H	-Manix Deck schw.	42.- H	Megalomania/Samur.	57.- H	Soccer King	15.- H
Big Run	51.- H	Crazy Cars	51.- H	Microp.Master Golf	72.- H	Sports Collection	57.- H
*Bills Tomato Game	54.- H	Cytron	60.- H	Monster Pack 2	51.- H	Starb. Super Soccer	66.- D
*Bundesl.Prof.Edit.	78.- D	Daily Cov. Girl Pok.	51.- H	No Second Price	54.- H	Striker	51.- H
Bundesl.Manag.Prof.	63.- D	Elf	66.- H	PGA Tour Golf Plus	63.- H	Troddlers	48.- H
Carl Lewis Olympic	51.- H	Espana 92	54.- H	Powerbox 10 Spiele	51.- H	Vroom	66.- H
*Chaos Engine	51.- H	Europ.Championship	57.- H	Powerplay Hit 4 Sp.	27.- H	-Data Disk	41.- H
Cheat em up 3	21.- D	*Fantastic World	72.- H	Quiwi	15.- D	Wizkid	51.- H
(Lösungshilfe für 500 Amiga-Games)		Formula one GP	72.- H	Racing Master Com.	27.- H	WWF Wrestling	66.- H
Competition Pro Joysticks		*Games Winter Chall.	63.- H	Ragnarok	73.- H	Zool	48.- H
-Mini Transparent	33.- H	Gobliins	66.- H	Road Rash	54.- H	*Zyconix	39.- H
-Mini Special Edit.	33.- H	Graham Taylor Socc.	66.- H	*Rome AD 92	66.- H		
-Star Mini tr/blau	36.- H	Great Courts 2	57.- H	Sensible Soccer	48.- H		
		Heimdall	73.- D	Sextett 1/6 Spiele	27.- H		

STRATEGIE/SIMULATION

1869	63.- D	Civilization	72.- D	M 1 Tank Platoon	72.- H	Sim City Archit. 1	37.- H
*A.T.A.C.	78.- H	Conquestador	73.- H	Mad TV	63.- D	Sim City Archit. 2	37.- H
Aces of Great War	33.- H	-Data	37.- H	*-Data Disk	24.- D	Sim City Terr. Edit.	37.- H
Air Land Sea	72.- H	Covert Action	72.- H	Perfect General	69.- D	Sim City/Populous	73.- H
Air Sea Supremacy	63.- H	Das Boot	33.- H	*-Data Disk	42.- H	*Sim Earth	73.- H
Air Support	51.- H	Der Patrizier	63.- D	Pirates	54.- H	Sixiang	15.- H
Air Warrior	66.- H	Elite	54.- H	Populous 1	24.- H	Space Crusade	57.- H
Airbus A320	81.- D	Epic	66.- H	-World Editor	33.- H	Space Max	57.- D
Aquaventura	51.- H	F 15 Str.Eagle 2	72.- H	Populous 2	63.- H	Special Forces	72.- H
Armour Geddon	51.- H	F-19 Stealth Fight.	72.- H	-Data Disk	33.- H	Starflight 2	54.- H
*B 17 Flying Fortr.	78.- H	Flames of Freedom	72.- H	Populous 2 Plus	75.- H	Steigenbg.Hotelm.	52.- D
Battle Chess	24.- H	Global Effect	63.- H	-Data Disk	33.- H	Strategy Master	66.- H
Battle Chess 2	54.- H	*Gunship 2000	75.- H	Premiere	57.- H	Sumera	15.- H
Battle Isle	63.- H	Harpoon 1.2.1	72.- H	Railroad Tycoon	72.- H	Takado	15.- H
-Data Disk	39.- H	-BattleSet 4	33.- H	*Rampart	54.- H	Their finest Hour	63.- H
Birds of Prey	72.- H	*History Line 14-18	69.- D	Red Baron	63.- H	-Missions Disk	27.- H
Black Gold	66.- D	Immortal	24.- H	Red Zone	51.- H	UMS 2	72.- H
Castles	63.- H	Imperium	24.- H	*Rules Of Engagement	57.- H	Victory	21.- H
*-Data Disk	33.- H	Jaguar XJ 220	48.- H	*Scenario	60.- D	Viking Fields	66.- H
Centurion Def. Rome	24.- H	Knights Of the Sky	72.- H	Silent Service 2	72.- H	*Wing Commander	78.- D
Chuck Y.Aft.2.0	24.- H	Lotus 3	48.- H	Sim Ant	88.- D	Winzer	66.- D

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E=englische Version D=Spiel ganz in Deutsch H=Handbuch in Deutsch
 Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten
 Preisliste für PC und C64 gegen frankierten Rückumschlag
 Versandkosten 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten
 Lieferung per Vorkasse, Bar, EC-Scheck bis 400,- V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, BLZ: 44010046 Kto. 324436465). Bei V-Scheck und Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.
 Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr +3,- Zahlkartengebühr.

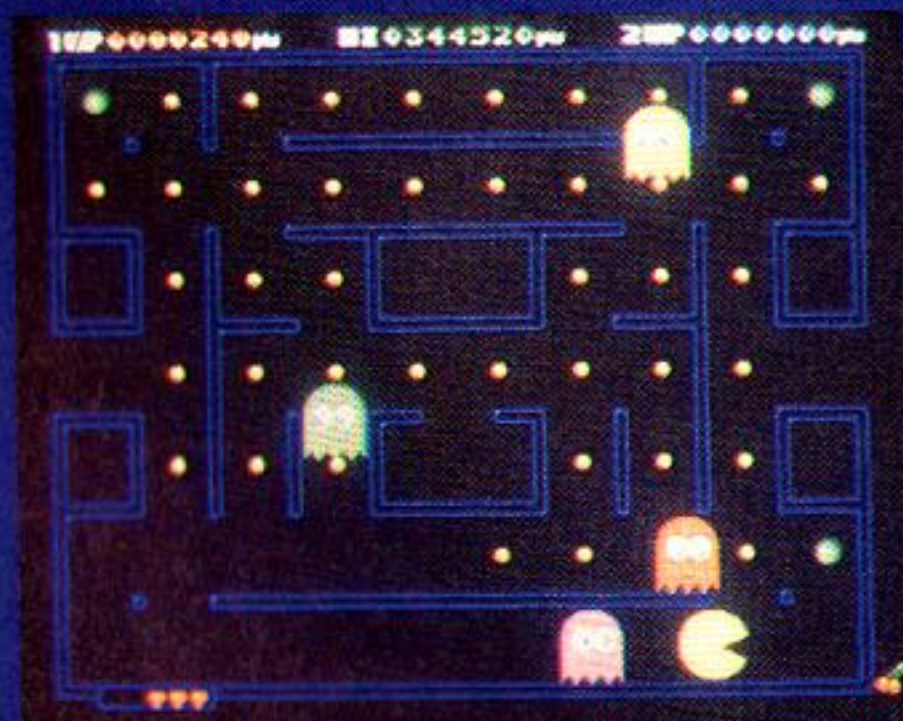
Kein Ladenverkauf - Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich
Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel.: 0561-24453



Nur eine Frage des Gleichgewichts: Manic Raves II



Rettet das Raumschiff: Space Rescue



Immer eine Runde wert: Deluxe Pac Man

Zum 8243sten Mal steckt in der PD-Box die Berliner „Spielekiste“ — sorry, aber wir können schließlich nix dafür, daß Willi Hillenbrand und Gabi von Thienen immer die neuesten Games auf ihrer Serie bereithalten...

Bevor wir uns jedoch den aktuellen Nummern widmen, sei ein Blick zurück auf die **Spielekiste 134** gestattet. Dort tummelt sich nämlich eine kleine PD-Perle, die wir beinahe übersehen hätten! Gemeint ist **Manic Raves II**, dessen simple Spielidee einfach fesselt: Auf einem quadratischen Feld muß eine Kugel ausbalanciert werden, wozu die Fläche per Maus hin- und hergekippt wird — fällt die Murmel über den Rand, gibt das Programm je nach Dauer des Balanceaktes einen Kommentar ab. Spaß macht der „Rolli“ nicht zuletzt wegen der schnellen, bunten 3D-Grafik, der fetzigen Musik und der einwandfreien Steuerung.

So, jetzt aber zum aktuellen Stoff aus dem Berliner PD-Fundus. Da findet sich z.B. in der **Spielekiste 179** ein nur auf den ersten Blick alltägliches Ballergame. Bei näherem Hinsehen entpuppt sich **Space Rescue** nämlich als knackiger Geschicklichkeitstest, sollen doch mit einem Raumer unterirdische Höhlen durchquert werden, ohne daß die Schlüssel an Wänden, Gegnern oder Felsgeröll hängen bleibt. Leicht ist das nicht, denn in den verzweigten Gängen geht die Übersicht trotz Scanner schonmal verloren, außerdem ist der Treibstoffvorrat recht knapp bemessen, so daß einige Abschnitte nur mit Übung und Timing zu schaffen sind. Dafür warten der Eintrag in die Highscoreliste, drei Schwierigkeitsgrade, peppige Musik und eine nette Grafik, die sauber scrollt. Allerdings hatten wir nur die einlevelige

Version vorliegen, wer zehn Abschnitte durchflattern möchte, bekommt sie vom Programmierer gegen eine Shareware-Gebühr von 10 Dollar.

Auch die Macher von **Deluxe Pac Man** erwarten einen anerkennenden Obulus von allen Spielern, die ihre Neuauflage des Arcade-Oldies gut finden. Und das dürften nicht wenige sein, denn auf der **Spielekiste 186** ist schon was geboten! Die Grundidee ist natürlich noch ganz die alte, man düst also mit einem gelben Mampfkreis durch ein Labyrinth, sammelt Pillen auf und weicht dabei Gespenstern aus. Die Biester agieren bereits auf der niedrigsten der drei Schwierigkeitsstufen erstaunlich intelligent; all die vielen Extras, Bomben, Schutzschilde und Schußwaffen liegen also nicht nur zum Spaß in den insgesamt 20 Screens herum. Auch technisch ist das Teil voll auf der Höhe der Zeit: Die Sprites sind schön groß, bunt und witzig animiert, die Musik klingt flott, es gibt einen Zwei-Spieler-Modus und eine Highscoreliste. Kurz und gut, hier wartet eine Budget-Idee im Vollpreis-Look.

Sieben Disks weiter, auf der **Spielekiste 193** treffen wir das **Space Taxi**. Der Name dürfte geläufig sein, denn erst in jüngster Zeit machten ein paar kommerzielle Comebacks des steinalten 64er-Klassikers von sich reden. Aber wozu Geld ausgeben, wenn die PD-Version fast genauso gut ist? Wie gehabt düst man also mit einem Flug-Taxi

BOXX

durch verschiedene Bilder, sammelt einen Fahrgast auf Plattform A ein, bringt ihn nach B, fliegt nach C und klabt dort den nächsten Passagier auf. Trotz der gelungenen Gravitationssteuerung gerät der Landeanflug meist recht schwierig, denn beim Ausfahren der Landefüße wird gleichzeitig die Steuerung abgeschaltet — sollten Flugkurs und Tempo jetzt nicht stimmen, ist der Crash unvermeidlich. Trotz Magergrafik und müdem Sound kehrt man immer wieder gerne zu **Space Taxi** zurück, das Ding macht einfach irgendwie süchtig!

Gleich auf zwei Disketten kommt die **Spielekiste 197** daher, wo mit **Zalycon** ein interessanter Genre-Mix wartet: Umrahmt von einer feinen SF-Story um Aliens und Weltraumkolonisten darf der Spieler ein Sammelsurium unterschiedlichster Spielszenen durchleben. Zunächst gilt es, ein Raumschiff heil durch einen Asteroidengürtel zu steuern, anschließend werden per Moon Buggy Kraterlöcher und Baller-Ufos bezwungen, es folgt ein kleines Zahlenrätsel, ehe schließlich im 3D-Labyrinth Alienhorden gemeuchelt werden. Für sich gesehen mögen die einzelnen Spiele kaum überzeugen, aber im Verbund geht der Unterhaltungswert in Ordnung. Zwar protzt die Grafik weder mit Farben noch mit großen Sprites, aber ruckfrei animiert ist sie immerhin. Besonders gefallen hat uns neben der tollen Musik vor allem die Optionenvielfalt, vom einstellbaren Schwierigkeitsgrad bis hin zur speicherbaren Highscoreliste ist alles vorhanden. Besitzer von nur einer Floppy seien jedoch gewarnt, ohne Zweitläufer artet die ständige Diskwechserei zur Tortur aus.

Tja, damit wollen wir die Spiekekiste für diesmal schließen und uns noch kurz

dem Thema „Werbung in PD-Spielen“ widmen. Aus aktuellem Anlaß versteht sich, denn mit dem **Sony Game** liegt mal wieder Product Placement in spielbarer Form vor. Das hatten wir bereits bei „Das Erbe“, wo es um die Umwelt ging, und auch das kürzlich erschienene „Stoppt den Calippo Fresser!“ war ja ein ähnlich gelagerter Fall. Und genau wie das Game zur Eiscrème vermag auch die Hüpforgie der japanischen Unterhaltungselektroniker nicht so recht zu begeistern: Als Sony-Walkman rennt man unter Zeitdruck durch einen relativ eintönigen Plattform-Verhau, springt über wandelnde Lautsprecher und ähnliche Monstrositäten, um Sony-Logos und Discman-Teile aufzusammeln. Das Spielprinzip ist also nix Berühmtes, die Grafik auch nicht, aber wenigstens kann man dank der ordentlichen Steuerung seine fünf Leben ganz gut beisammenhalten.

Also, wollt Ihr Euch die heutigen Neuvorstellungen nun zu Weihnachten schenken lassen, oder was? Tut das bloß nicht, sonst kommen die Schenker ja viel zu billig weg! Jede Scheibe wechselt bereits für 2,80 DM den Besitzer, dazu kommen bloß noch die Versandkosten in Höhe von sieben bzw. neun Märkern, je nach Bestellmenge. Für das brandneue „Sony Game“ lagen uns leider vorläufig weder Bestellnummer noch Preis vor, dafür ist in jeder Lieferung eine Infodisk mit den neuesten Nachrichten und einem Gesamtkatalog enthalten. Fehlt nur noch die Bestelladresse, sie hat sich seit dem letzten Mal geändert und lautet nun:

Gabriele von Thienen

Postfach 100648

1000 Berlin 10



Das digitale Weltraumtaxi: Space Taxi



Noch 'ne intergalaktische Rettungsmission: Zalycon



Product Placement zum Spartarif: Sony Game



COMPUTER SHOPPER SHOW

Die Kölner Magermesse: Computer Shopper Show

Was einst mit der Amiga '89 so erfolgreich begann, könnte mit der Multisystem-Show namens CSS bereits ein Ende gefunden haben — obwohl diesmal in Köln auch Atari, Konsolen und PCs zugelassen waren, reichte es unter dem Strich doch nur für einen besseren Flohmarkt!

Auch dieses Jahr folgten die Mannen um Ralph Hollax (AMI-Shows Europe) der bereits liebgewordenen Tradition, ihre Veranstaltung mit allerlei organisatorischen Mängeln zu dekorieren. So wurden etwa fest vereinbarte Standplätze fröhlich durcheinandergewürfelt, ohne den betroffenen Ausstellern auch nur eine Nachricht zukommen zu lassen. Ja, und wer sich in der separaten Entertainment-Halle ein paar Megabyte Spaß sichern wollte, mußte je nach Standort einen gut fünfminütigen Fußmarsch in Kauf nehmen — sofern er sie überhaupt fand. Kein Wunder also, wenn in den Gängen oft erschreckende Leere herrschte. Umso erfreuter waren wir, daß an der Joker-Box eigentlich durchgehend die Hölle los war! Ob das nun am stets dicht belagerten „Rail Chase“-Automaten, den kostenlos erhältlichen „B.C. Kid“-Demos oder gar an uns selbst lag, lassen wir mal offen...

Jedenfalls hatten sich die Softwarefirmen in weiser Voraussicht arg zurückgehalten, neben dem imposanten Bauwerk von Software 2000 waren eigentlich nur noch Stände von UBI-Soft und Kaiko zu entdecken. Andere Hersteller wie Accolade oder Sega

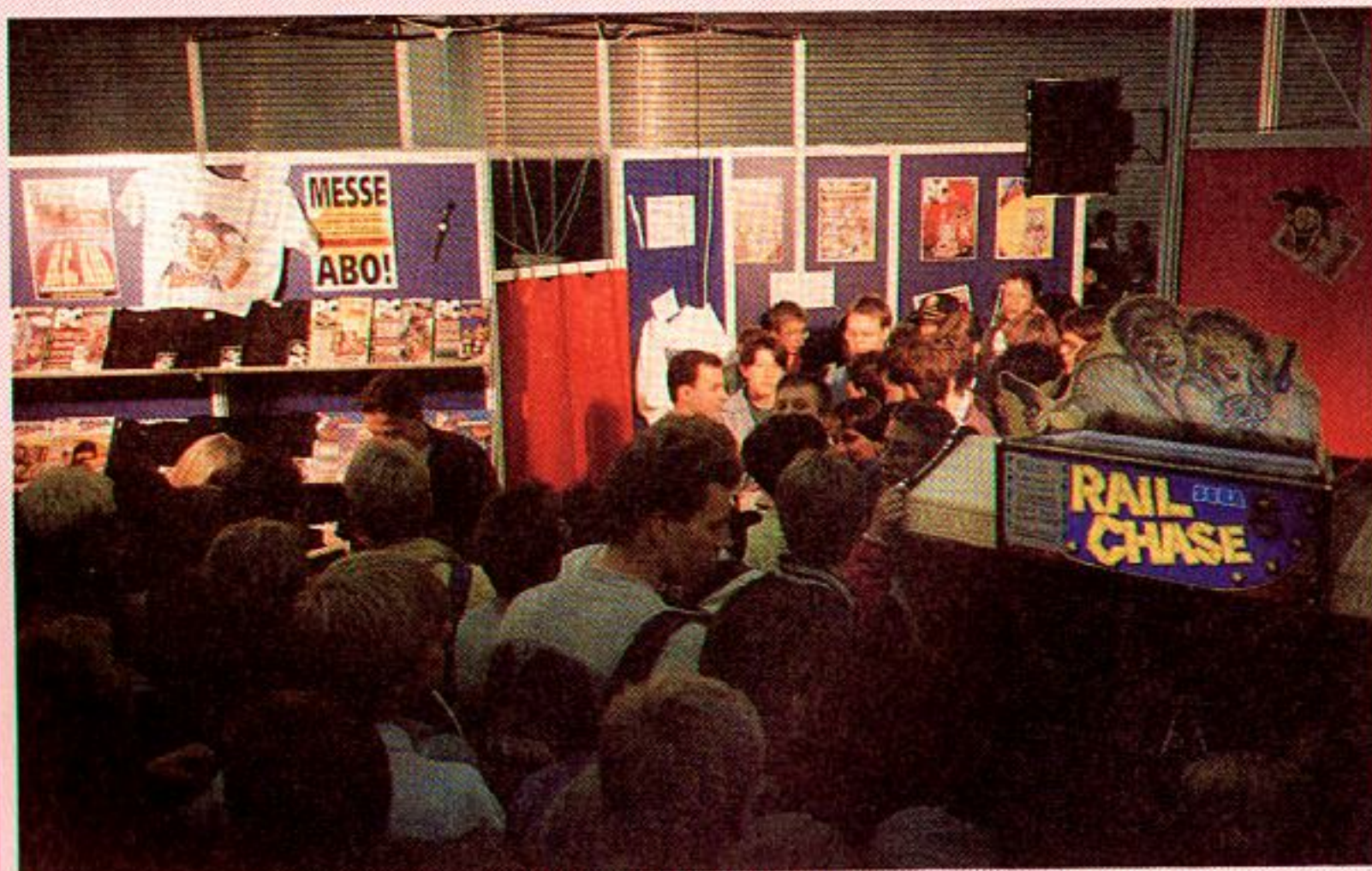


Unser moralischer Boß diskutiert über unmoralische Games

hängten ihr Firmenschild an einen großen, anonymen Sammelstand von Leisuresoft oder blieben gleich ganz zu Hause. Dementsprechend gibt es spieletechnisch praktisch nichts zu berichten, was



Evoker



Der Sturm nach der Ruhe



Die Ruhe vor dem Sturm

nicht schon bei früheren Gelegenheiten genannt worden wäre: Software 2000 strickt z.B. eifrig an **Hexuma II** — **Dämmerung auf der Höhlenwelt**, und das Erfolgsduo Krahe/Onnen hat einen Eishockey-Manager in der Mache, der noch wesentlich komplexer ausfallen soll als ihr Longseller „Bundesliga Manager“. Auf beide Programme werdet Ihr jedoch noch bis zum Frühjahr warten müssen, genau wie auf das SF-Rollenspiel **Whale's Voyage** der Austro-Softler Flair/Neo. Schließlich wäre noch Defcoms Zweitlingswerk **Evoker** erwähnenswert, ein klassisches Jump and Run, das bereits dieses Jahr mit 130 Farben gleichzeitig aufwarten soll.

Für Neuheiten-Jäger hat sich der Messespaziergang also kaum gelohnt. Na, immerhin durfte der **Amiga 4000** leibhaftig bestaunt und für 4300,— DM auch gleich erstanden werden, während nebenan der neue Erzfeind **Falcon 030** von Atari schon für kaum den halben Preis über den Ladentisch ging.

Wer die Neuauflage des Dugells der beiden Digi-Giganten gewinnt, wird die Zeit (und der Softwaresupport) zeigen, aber vielleicht entpuppt sich ja das **CD-I** von Philips als der lachende Dritte. Dieses grundsätzlich dem CDTV vergleichbare, ca. 1500,— DM teure Multimedia-Gerät machte nämlich bei der Präsentation gar keinen üblen Eindruck.

Ansonsten spielte sich leider nicht viel mehr ab, als daß halt Soft- und Hardware verscheuert wurde. Wer sich etwas umschaute, konnte bei manchem Tapeziertisch-Händler mit eingebautem Kampfpreis durchaus ein Schnäppchen machen, aber Hand aufs Herz: Fährt man deshalb auf eine Messe? Nö, eben. Und weil das auch die Aussteller wissen, ist eine Wiederholung der Veranstaltung im nächsten Jahr mehr als fraglich — momentan ruhen alle Hoffnungen auf der Frankfurter „World of Commodore“ Ende November. Wir hoffen auch, nämlich Euch dann am Joker-Stand begrüßen zu dürfen! (jn)



Whale's Voyage

PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

Amiga		
1869	72.50	DM
Airbus A 320 1MB	99.-	DM
Amos, Game Creator	101.-	DM
Amos Compiler	51.-	DM
Amos prof.	127.-	DM
Amberstar	79.50	DM
Air Support	49.50	DM
Aquatic Games	127.-	DM
Assassin	51.-	DM
BAT II	* a.Anfr.	
Birds of Prey	76.50	DM
Bundesliga Manager Prof.	72.-	DM
Battle Isle Data Disk	43.50	DM
Black Crypt	61.-	DM
Beau Jollys Big Box	65.50	DM
Castles	64.50	DM
Caesar	61.-	DM
Campaign	65.50	DM
Civilization	79.50	DM
Das schwarze Auge	* 76.-	DM
Der Patrizier	72.50	DM
Elvira II	71.50	DM
Eye of the Beholder II (dt. Version)	87.-	DM
Exodus 3010	69.-	DM
Easy Amos	79.50	DM
Epic	69.-	DM
Fate Gates of Dawn	72.-	DM
Grand Prix	79.50	DM
Golf (Microprose)	79.50	DM
Great Courts II	65.-	DM
Gunship 2000	* 86.50	DM
Global Conquest	* a.Anfr.	
Game of Life (dt. Version)	* 67.50	DM
Harpoon 1.2.1.	76.50	DM
Harpoon Editor	43.50	DM
Humans	61.-	DM
Hexuma (dt. Version)	* 87.-	DM
Indiana Jones IV (dt. Version)	* 86.50	DM
Kid Gloves II	61.-	DM
Larry V 1MB	84.50	DM
Lotus Turbo Challenge III	51.-	DM
Lemmings II	* 65.50	DM
Legend of Kyrandia	61.-	DM
Legend of Valour	* 72.-	DM
Mad TV 1MB	74.50	DM
Monkey Island II (dt. Version)	85.-	DM
Might & Magic III	* 72.-	DM
Populous 2	69.-	DM
Populous Editor	36.50	DM
Populous Challenge	29.-	DM
Populous II Plus Challenge	72.50	DM
Pinball Fantasies	61.-	DM
Shadow of the Beast III	65.50	DM
Space Shuttle (dt. Version)	61.-	DM
Sim Ant	80.-	DM
St. Thomas	72.-	DM
Task Force	* 95.-	DM
Troddlers	61.-	DM
Ultima VI	72.50	DM
Willy Beamish	75.-	DM
Wing Commander	* 86.50	DM
Winter Challenge	* 74.50	DM
Zool	81.-	DM

Combat Classic:

Team Yankee, 688 Attack Sub,	
F15 Strike Eagle II	61.- DM

Lemmings Double Pack:

Lemmings, Oh No More Lemmings,	
4 Weihnachtslevel	53.50 DM

Compilation

Dungeon Master + Chaos Strikes Back	61.- DM
-------------------------------------	---------

Gravis Joystick Transparent	49.50 DM
schwarz	49.50 DM
Speichereverweiterung auf 1MB	91.- DM
auf 2MB	265.- DM

*VORANKÜNDIGUNG,

VORBESTELLUNGEN MÖGLICH!

Irtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Bitte fordern Sie unsere **kostenlose Preisliste** an!
(Bitte Computertyp angeben!!!)
Weitere Spiele und Zubehör vorrätig!

Vorkasse DM 6,-
Postnachnahme DM 9,-

Telefonische oder schriftliche Bestellung

PEROKA SOFT

Petra Schurig
Postfach 100527
40119 Mönchen

Telefon: **02173/51351**
02173/56906

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1869 dt.	74.90		89.90
A 320 Artus dt.	99.90	99.90	99.90
A Trax dt.			99.90
A.T.C. dt.			99.90
Acts of the Pacific dt.			89.90
Alive in the Dark dt.			99.90
Amberstar dt.	74.90	74.90	a. A.
Amos of Empire dt.	91.90		119.90
R 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
B.C. Nil dt.	59.90		
Bundesliga Manager Prof dt.	69.90	69.90	69.90
Caesar dt.	59.90		69.90
Carriers at War			74.90
Castle of Dr. Brain dt.	74.90		89.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Cool Cats Twits dt.	59.90		59.90
Curse of Enchatria dt.	89.90		89.90
Dankend dt.			109.90
Dankend dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.	74.90		89.90
Der Patrizier dt.	69.90		89.90
Exodus 3010 dt.	69.90		
Eye of the Beholder 2 dt.	79.90		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Esmam dt.			89.90
F-15 Strike Eagle III dt.			a. A.
Falcon 3.0 dt.			99.90
Falcon 3.0 Mission Disk dt.			59.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
Gunship 2000 Mission Disk dt.			59.90
Harmer Jump Act dt.			a. A.
Hexuma dt.	69.90		89.90
Humans dt.	59.90		59.90
Indiana Jones 4 dt.			99.90
Jimmy Whites Snooker dt.			79.90
Kings Quest 5 dt.	74.90		79.90
Kings Quest 6			79.90
Larry V dt.	74.90		89.90
Lesna Bow 2 dt.			79.90
Leather Goddesses 2 dt.			94.90
Legend of Kyrandia dt.			89.90
Links 366 Pro			99.90
Lotus 3 dt.	59.90	59.90	
Lucy of the Temptress dt.	64.90		79.90
Mantis			109.90
Martin Speech Pack			49.90
Night & Magic 4			69.90
Paladin 2 dt.	64.90		69.90
Perfect General dt.	79.90		89.90
Pinball Fantasies	59.90		a. A.
Pinball Fantasies dt.	54.90		
Planet Edge dt.			89.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Prestiere dt.	64.90		
Project X dt.	59.90		
Push Over	59.90		64.90
Quest for Glory 3			74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Red Baron Mission Disk			54.90
Rex Nebular dt.			94.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90	59.90	
Shadow of the Beast 3 dt.	64.90		
Sherlock Holmes dt.			94.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Silly Putty dt.	54.90		
Sim Earth dt.	74.90		89.90
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	89.90
Spelljammer dt.			64.90
Sink Commander			a. A.
Summer Challenge dt.			69.90
Task Force 1942 dt.			a. A.
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Troddlers dt.	59.90		
Ultima 7 dt.			99.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Vikings dt.	64.90		
Wing Commander dt.	89.90		
Wing Commander 2 dt.			99.90
Wizardry 7			89.90
Wukid dt.	59.90	59.90	
Zool dt.	59.90		

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?
Dann rufen Sie bei uns an, wir
haben viele weitere Spiele im Angebot!!!!

Disketten 3.5" 2DD	10er Pack	8.90
3.5" 2HD	10er Pack	16.90
Speicherkarte 512 KB mit Lfr.		89.00
X Copy Tools dt.		79.90
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar		139.00
Sound Blaster Imaison 2.5 dt.		199.00
Sound Blaster Pro 4.0 dt.		299.00
Sound Galaxy BX		199.00
Sound Galaxy NX		299.00
Sound Galaxy NX Pro		399.00
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST)		14.90
Competition Pro 128K (Amiga, ST)		39.90
Competition Mini Special (Amiga, ST)		34.90
Competition Mini 128K (Amiga, ST)		39.90
Advanced Gravis schwarz (Amiga, ST)		79.00
Quickshot 123 (PC)		24.90
Comp. Pro STARPPC incl. GameCard		79.00
Advanced Gravis schwarz (PC)		89.00

Irtümer und Preisänderungen vorbehalten.
dt. = dt., Art. oder kompl. deutsch
Versand erfolgt per NV (+ 10 DM) oder Vorkasse
(EC-Scheck + 5 DM)
Auslandversand (Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!
(Bitte DM 1,- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen
erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25



The Temple of Kyrandia



Ein Joker auf Abwegen

THE LEGEND OF KYRANDIA

Und noch ein Virgin'scher Umsetzungsschlag: Nach „Dune“ und „KGB“ geriet auch die Amiganisierung der kyrandischen Abenteuer-Legende sehr ordentlich — den Beholder-Vätern der Westwood Studios sei Dank.

Freilich wäre eine Festplatte wegen der ewigen Nachladezeiten durchaus angebracht, aber geduldige Gambler werden dafür mit einem phantastischen Intro und überhaupt sehr schöner 3D-Grafik belohnt (wenn auch die VGA-Version im Direktvergleich die Nase leicht vorne hat). Die Animationen sind wirklich schick ausgefallen und laufen sogar in vernünftiger Geschwindigkeit ab; Sierra sollte diesbezüglich ruhig mal ein paar Nachhilfestunden bei Virgin nehmen. Okay, der Begleitsound klingt etwas melancholischer als auf der MS-Dose, aber immer noch toll, und die FX sind ebenfalls recht nett. Schließlich verdient noch die narrensichere Point & Klick-Steuerung ein Sonderlob, selbst wenn der komplette Verzicht auf Menüs mit etwas begrenzten Handlungsmöglichkeiten (automatische Dialoge, nur auf bestimmte Weise verwendbare Items etc.) erkaufte werden muß.

Aber letzten Endes gehört dieses Fantasy-Adventure, dessen Nachfolger ja bereits in Planung ist, sowieso nicht zu den

Hammer-Nüssen — und damit können wir uns beruhigt Malcolm zuwenden, dem mißbratenen Hofnarren des Königs. Lange Zeit eingesperrt, konnte er sich nun befreien und droht, ganz Kyrandia in Schutt und Asche zu legen, verfügt er doch über einen hochmagischen Edelstein. Als Streiter für Recht und Ordnung tritt also der von Euch befehligte Brandon in den Ring, und damit ist die Szenerie komplett.

Von Atmosphäre und Humor her durchaus mit Core Designs Fluch vergleichbar, gefällt Kyrandia alles in allem doch eine gute Narrenlänge besser... (jn)

LEGEND OF KYRANDIA (VIRGIN)

GRAFIK-ABENTEUER



GRAFIK	82%
ANIMATION	80%
MUSIK	81%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 94,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	9 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE KOMPLETT

Core Designs Versuch, mit „Heimdall“ ins Rollenspiel-Genre vorzudringen, war ja nicht gerade der Bombenerfolg — doch in der Welt des Abenteuers scheinen sich die Engländer wesentlich wohler zu fühlen!

Nichtsahnend spielt der kleine Bradley auf einem Baseball-Feld, als ihn eine böse Hexe durch ein Dimensions-Tor zu sich ins Fantasy-Land Enchantia zaubert. Verständlich, benötigt sie für ihren Verjüngungstrank doch unbedingt zartes Knabenfleisch...

Die Flucht vor dem Kochtopf wird über eine Iconleiste à la Sierra und am besten per Maus oder Tastatur gesteuert, der Stick ist weniger zu empfehlen. Besagte Leiste erscheint wahlweise am oberen oder unteren Screenrand und ist aufgeteilt in normale Aktionen wie nehmen, reden oder kämpfen und in etwas speziellere (Tür aufsperrn, Helm anziehen, essen...), zu denen man sich erst durchklicken muß. Weniger wäre hier jedoch mehr gewesen, denn oft ist die Suche nach dem passenden Icon schwieriger als die Lösung des eigentlichen Rätsels. Das liegt allerdings auch daran, daß viele Puzzles in diesem „märchenhaften“ Adventure eher lustig als wirklich verzwickelt sind. Andererseits ist der Humor der Geschichte manchmal so skurril, daß logisch denkende Jung-

abenteurer daran recht lange knabbern dürften. Wirklich Schlimmes kann Bradley trotzdem kaum passieren, weil er in der geradlinigen Story erst weiterkommt, sobald alles Wichtige erledigt ist.

Die nette Gebrüder Grimm-Grafik, in der sich der Nachwuchs-Held frei bewegen kann, begeistert vor allem durch die urkomischen Animationen, dazu gibt's recht atmosphärischen Sound. Tja, ein etwas höherer Schwierigkeitsgrad und eine etwas weniger umständliche Steuerung, und aus Klein-Bradley wäre ein richtig großer Held geworden! (ms)

CURSE OF ENCHANTIA (CORE DESIGN)

ABENTEUER-MÄRCHEN



GRAFIK	79%
ANIMATION	81%
MUSIK	62%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	66%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 109,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE KOMPLETT



Bunter Hexenkessel

CURSE OF ENCHANTIA



Advent, Advent, im Strafraum brennts...

...leider nicht das ganze Jahr. Nur noch elf Meter bis zur Bundesliga-Winterpause: Alle Jahre wieder dieselben Entzugerscheinungen, wenn in Deutschlands Stadien die Kugel ruht. Und genau der richtige Zeitpunkt für unsere Spezialausgabe des Bundesliga Manager Professionell:

Bundesliga Manager

professional

Limited Edition



Sie enthält zusätzlich:

- 40 farbig animierte neue Torszenen auf Diskette
- Team-Editor: Stellen Sie sich selbst eine bundesliga-taugliche Mannschaft zusammen
- Torszenen-Editor für selbstgestaltete Spielszenen

Ein länderspielreifes Weihnachtsgeschenk!

SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000, Max-Planck-Straße 9, 2420 Eutin

Limited Edition
für Amiga und PC!
Nur erhältlich vom
15. November 1992
bis 15. Januar 1993

HOT-LINE:
(04521) 800444

MEGATRAVELLER 2

QUEST FOR THE ANCIENTS

Digi-Varianten bekannter Pen und Paper-Rollis produziert Empire ja reichlich — man denke nur an „Space 1889“ oder eben „MegaTraveller“. Bloß überzeugen konnten die Briten damit bislang nicht so recht...

Ein Hoffnungsschimmer zeichnete sich Anfang des Jahres mit der recht ordentlichen PC-Urversion dieser SF-Arie ab, deren Story für den Amiga 1:1 übernommen wurden. Demnach geht es also nach wie vor um die sogenannten „Alten“, die vor immerhin 300.000 Jährchen den Weltraum unsicher machten. Das heißt, eigentlich sind uns diese längst ausgestorbenen Kosmonauten mindestens so schnuppe wie ein vermoderter Saurier-Schinken, wären da nicht ihre ebenso vielfältigen wie undurchschau-

ein Schalter zu finden ist, mit dem sich die Glibber-Antiquität abwürgen läßt, oder? Das Charakter-Bastelmenü (ebenfalls tadellos vom PC rübergezogen) sollte man hingegen keinesfalls abwürgen, denn obwohl die Veteranen des ersten Teils leider draußenbleiben müssen, gibt es wohl nirgends sonst ein so ausgefeiltes Verfahren, mit dem für jeden einzelnen Abenteurer ein eigener Lebenslauf samt Heimatwelt, Karriere und speziellen Fähigkeiten gestrickt werden kann.



baren Hinterlassenschaften, mit denen sie die Oberfläche so mancher Welt gepflastert haben. Auch auf Rhylanor stehen derlei Objekte in der Pampa herum, was dem örtlichen Tourismus-Minister auch durchaus gefällt — bis eines von den Teilen plötzlich verrückt spielt und den hübschen Planeten mit tödlichem Schleim überflutet!

Tja, da hilft kein Hustensaft, da muß schon eine fünfköpfige Helden-Party her, die Rhylanor und dessen Nachbarwelten bereist bzw. erforscht. Könnte ja sein, daß irgendwo

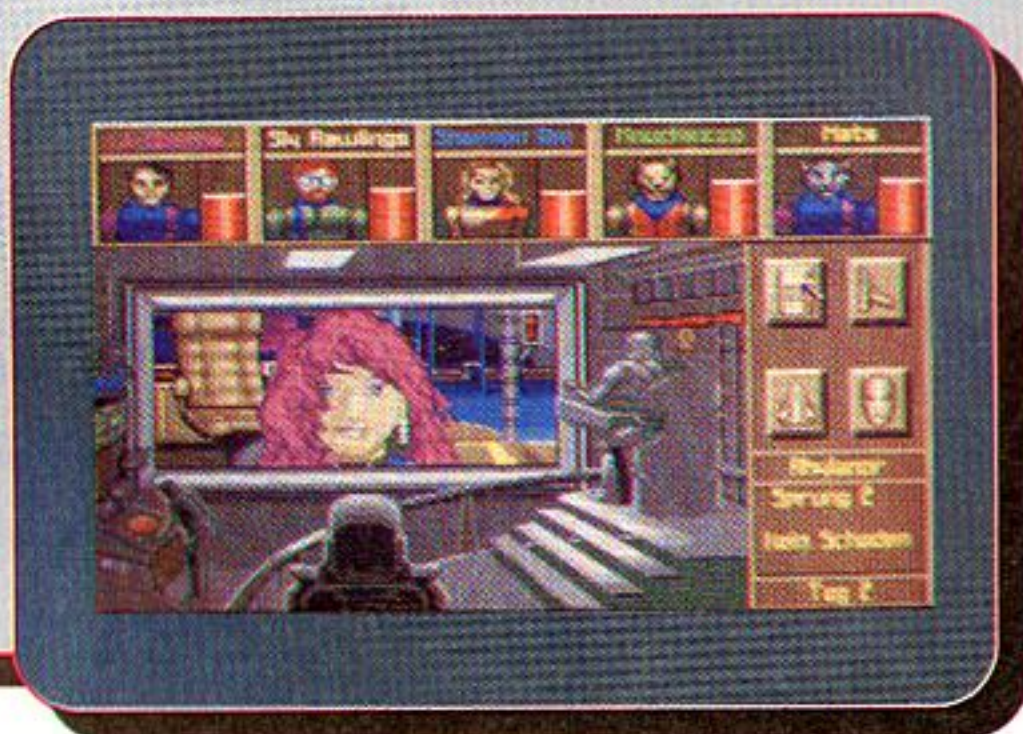
Weniger akribisch veranlagte Schleimtöter dürfen freilich auch mit einem vorgefertigten Team auf Reisen gehen, um Städte und Landschaften (2D-Vogelperspektive) zu durch-

wandern, Passanten zu befragen, mit High-Tech-Waren zu handeln oder sich in (Raum-) Gefechten zu beweisen. Kennern des ersten Teils sei an dieser Stelle übrigens versichert, daß dessen haarsträubendes Kampfsystem gründlich überarbeitet wurde und nunmehr durchaus spielbar ist.

Der Sound (Titelmusik, Intro-Untermalung und FX) klingt vielleicht sogar etwas schöner als auf den MS-Dosen, doch will das letzten Endes nicht allzuviel heißen. Die solide Handhabung mit Maus, Menüs und Icons stammt gleichfalls ohne Abstriche vom Original; ein paar „Zustriche“ in dem einen oder anderen Punkt hätten wir allerdings durchaus begrüßt. Wirklich auf den Hund gekommen ist aber trotz Intro und einiger (ruckeliger) Animationen die Optik:

Halbwegs nette Raumschiff-Szenen können nicht über weitgehend graue Städte oder Portraits auf PD-Niveau hinwegtäuschen — umso unverständlicher, daß wegen der uferlosen Nachladezeiten eine Festplatte fast unumgänglich ist!

Und weil sich schließlich die prinzipiell löblichen deutschen Screenshoten so holprig wie ein verwilderter Steinbruch lesen, erklären wir das Game hiermit aufgrund erheblicher Sicherheitsmängel zum Risiko auf eigene Gefahr... (jn)



MEGATRAVELLER 2 (EMPIRE)

SF - ROLLENSPIEL

58%

„NAJA...“



GRAFIK	57%
ANIMATION	54%
MUSIK	54%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	64%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!

Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt kaufen.

Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B.:

- A500 Speichererweiterungen auf 2,5MB** DM 222,--
- auf 2,5MB m.Uhr** DM 248,--
- auf 1MB** DM 59,--
- auf 1MB m.Uhr** DM 69,--
- 3,5" Laufwerk** DM 139,--

Bi-Turbo Systeme für Amiga 500 und 2000

- Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m. 1MB** 499,--/*29,-- mtl.
- Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m. 4MB** 699,--/*31,-- mtl.
- Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 1MB** 799,--/*32,-- mtl.
- Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 4MB** 999,--/*34,-- mtl.
- Co-Prozessor 68882 (20 MHz) z. Aufrüsten** nur 179,--

Festplattenfestival für Amiga 500

- 105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern** 899,--/*33,-- mtl.
- *Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!

Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Spiele zwischen

DM 4,90 und DM 49,90

und keinen Pfennig mehr.

Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

- | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932 | O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage | W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084 | W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str. 420
Tel.: 0231/759786 | W-5760 Arnberg-Neheim
Lange Weide 30
Tel.: 02932/1094 | W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159 | W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112 |
| O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067 | W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411 | W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409 | W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018 | W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774 | W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142 | W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690 |
| O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026 | W-3300 Braunschweig
Hohwedestr. 10
Tel.: 0531/508231 | W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973 | W-4690 Herne
Hauptstr. 178
Tel.: 02325/53643 | W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813 | W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850 | W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285 |
| O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620 | O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/561/5821 | W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123 | W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033 | W-5860 Iserlohn
Mendener Str. 115
Tel.: 02371/22438 | W-6680 Neukirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797 | W-8134 Pücking
Schloßberg 2
Tel.: 0911/4088 |
| W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633 | W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820 | W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629 | W-5000 Köln 1
Van-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806 | W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900 | W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411 | W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376 |
| W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115 | W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563 | W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370 | W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499 | W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967 | W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring
Tel.: 0621/101203 | W-8500 Nürnberg 30
Fintelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744 |
| W-2300 Kiel
Sternstr. 18
Tel.: 0431/970046 | W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463 | W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Tel.: auf Anfrage | W-5300 Bonn
Schieffels Weg 24
Tel.: 0228/625076 | W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332 | W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087 | W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290 |
| W-2400 Lübeck
Wakenitz Str. 7
Tel.: 0451/794345 | W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187 | W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515 | W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848 | W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.: 06031/61917 | W-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781 | W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993 |
| W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404 | W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967 | W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219 | W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532 | W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444 | W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360 | W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762 |
| W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445 | W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556 | W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809 | W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118 | W-6600 Saarbrücken
Stengestr. 8
Tel.: 0681/582771 | O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15, Tel. auf Anfrage | |

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/63 30 06

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.



Der Soft-Burger

McDONALD LAND


Nintendos quirliger Superheld Mario soll ja bald auch über Amiga-Plattformen turnen — bis es soweit ist, kann man sich die Zeit mit Virgins Fastfood-Ausgabe von „Super Mario World“ vertreiben.

Keine Frage, die Gemeinsamkeiten mit den berühmten Klempner-Games von der Konsolen-Front sind unübersehbar: Die Landkarte, über die man Zugang zu den 30 auf sieben Welten verteilten Levels hat, die bonbonbunten Hintergrundgrafiken, das sprunghafte Spielprinzip, die versteckten Extras — alles erinnert an Nintendos Renommier-Hüpfer. Und was hier nicht an Mario erinnert, das erinnert halt an die Freßstationen des amerikanischen Sponsors dieses Games...

Der ganze Ärger beginnt nämlich damit, daß der fiese Hamburglar die magische Tasche des Werbeclowns Ronald McDonald geklaut hat; aus nicht näher erklärten Gründen müssen deshalb die beiden Helden Mick und Mack nun in jedem Abschnitt eine bestimmte Zahl von Code-Karten finden. Die beiden können alleine oder

(nacheinander) zu zweit losziehen; dabei müssen sie sich mit allerlei Aufzügen, Schweb-Plattformen und Gleitrampen herumplagen. Außerdem bekommen sie es mit Killer-Schnecken, -Bibern oder -Wellensittichen zu tun, die sich aber mit den aufgesammelten Wurfgeschossen vertreiben lassen. Natürlich gibt's auch die üblichen Bonus-Leben und -Punkte, genauso wie tiefe Abgründe mit tödlicher Wirkung auf die je vier Bildschirmleben.

Die Stick-Steuerung funktioniert ordentlich, die ruckelfrei in alle Richtungen scrollende Grafik ist recht hübsch und brauchbar animiert, nur die Begleitmusik klingt etwas kindisch. Auch das Gameplay selbst ist nicht übel — bloß das ausgetüftelte Leveldesign des Vorbilds vermißt man hier doch ein wenig... (rf)

McDONALD LAND (VIRGIN)	
JUMP & MAMPF	
68%	
„SCHMACKHAFT“	
GRAFIK	70%
ANIMATION	66%
MUSIK	52%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	70%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 74,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN



Frischlucht...

OXYD

Meinolf Schneider kennt einfach jeder. Zumindest jeder ST-Besitzer, denn in der Atari-Szene genießt sein Label Dongleware Kultstatus — zu Recht, wie dieser entzückende, kleine Süchtigmacher beweist!

Bekanntlich hängt der Suchtfaktor eines Games nur sehr selten von der Präsentation ab, weshalb hier zum Thema Grafik eigentlich der Hinweis genügt, daß sich die Atari-Version auch mit einem Monochrom-Monitor zufrieden gibt. In punkto Sound (Musik & FX) sieht's kaum besser aus, doch die Steuerung klappt schon mal hervorragend. Aber so richtig spannend wird's erst beim Memory-ähnlichen Spielprinzip:

Mit der Maus steuert man eine kleine Kugel über das Spielfeld, auf dem sich sogenannte Oxydsteine befinden — sobald man einen davon berührt, leuchtet er kurz in einer bestimmten Farbe auf, findet man dann auch noch das passende Gegenstück, wird dieses Pärchen markiert, und die Suche nach dem nächsten Stein-Duo beginnt. Derweil sind allerlei Fantasy-Monster

hinter den drei Bildschirmleben der Murmel her, verschiedene Untergründe beeinflussen ihr Rollverhalten (z.B. Einbahn-Felder, Sumpf- oder Eisflächen), außerdem gibt's Totenkopf-Steine, Laser-Blöcke und nützliche Sammelobjekte wie einen Hammer, mit dem sich hinderliche Steine wegklopfen lassen. Für jeden der insgesamt 100 Level erhält man bei Erfolg den entsprechenden Code, via (Null-) Modem kann man in weiteren 100 Abschnitten gleichzeitig zu zweit herumrollen.

Wer sich den digitalen Sauerstoff mal probeweise reinziehen will, bittesehr: Oxyd darf frei kopiert werden, ist so aber nur bis zum zehnten Level spielbar — will man mehr, braucht man das Buch dazu. Aber wer erstmal süchtig ist, der läßt auch gerne 60 Kugeln für die Vollversion rollen, stimmt's? (C. Borgmeier)

OXYD (DONGLEWARE)	
ACTION-MEMORY	
70%	
„ERFRISCHEND“	
GRAFIK	29%
ANIMATION	33%
MUSIK	52%
SOUND-FX	12%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	81%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 60,- (Vollversion)
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE/CODES
DEUTSCH	KOMPLETT

Bill's TOMATO GAME™



Bunter als ein Picasso!
Süßer als Schokoladeneis!!
Frecher als alle anderen Früchtchen!!!
Machen Sie die Bekanntschaft von
T'n'T, einem ganz gewöhnlichen
Tomatenpärchen, und erleben Sie eine
explosive Mischung von wahrer Liebe
und (ent) fesselnden Bildschirm-
Orgien mit mehreren Ventilatoren.
Ketch-up!



Feste soll man feiern, wie sie fallen, stimmt's? Deshalb feiern wir ja auch in einer Tour: Im November war's das Jubiläum, jetzt ist Weihnachten und gleich darauf Neujahr — wir haben schon sooo einen Schädel! Wer hätte gedacht, daß Arbeit mal eine willkommene Abwechslung sein könnte?

Kurz und gut, es war diesmal das pure Vergnügen, Eure Top Twenty auszuwerten. Apropos: Vergnügt war man sicher auch im Hause Lucas Arts, als man feststellen durfte, daß die erste Affeninsel von ihrer Führungsposition verdrängt wurde — schließlich steht dafür jetzt die zweite an der Spitze! Fest in deutscher bzw. österreichischer Simulanten-Hand befindet sich dagegen das Siebertreppchen der Top Leaser, wo sich angehende Patrizier im Jahre 1869 ein Stelldichein geben. Interessanterweise sehen die ersten beiden Plätze von Media Control ganz genauso aus, nur halt umgekehrt. Im übrigen geht's wie gewohnt da ein bißchen rauf und dort ein wenig runter; und seitens unserer Jahres-Sammelwertung (Die großen Zehn) sind gleich drei viel-

versprechende Neuzugänge zu vermelden — ob da vielleicht sogar das Spiel des Jahres dabei ist?

Nun, das wird die Zukunft weisen, genau wie sie auch zeigen wird, welches die feinsten Games von Psygnosis sind — die aktuellen Firmen-Charts sind jedoch den zehn Highlights unter den noch im Handel befindlichen Sierra/Dynamix-Games gewidmet. Sollte Euch der Sinn aber mehr nach „Lowlights“ stehen, empfehlen wir Euch einen Blick in die Personal Hit-Shits, wo diesmal Oskar, der Bestrafer, und Mad Max ihre bestgehabten Spiele verraten. Gut möglich, daß bei dieser doch sehr persönlichen Auswahl so mancher den Bestrafer bestrafen möchte! Im nächsten Heft zücken dann Old Shatterjoe und Richy the Kid ihre Colts, um alte

Software-Rechnungen zu begleichen.

Ungeachtet all dieser aufregenden Neuigkeiten verfallen wir jetzt in unsere nicht minder aufregende Altigkeit, denn Ihr seid einmal mehr aufgefordert, uns ein Kärtchen zu schicken, auf dem Eure Lieblingsgames versammelt sind. Freilich sind auch Fäxchen, Briefchen und Bierdeckelchen erlaubt — nur schriftlich muß es sein. Wir zählen alle eingehenden Stimmen, und schon ist die Top Twenty-Liste des nächsten Monats ermittelt. Alles klar? Nein? Ihr wollt ein Entgelt für die Mühe?! Na schön, sechs von Euch sollen reich belohnt werden, denn wir verlosen wieder unter allen Einsendern drei Designer-Sammelordner und drei Designer-Games, nämlich:

1 x SIM ANT
1 x WOLFCHILD
1 x BUNDESLIGA MANAGER PROF.

Ja, da lohnt sich die Investition in eine Briefmarke, oder? Da schreibt man doch auch ohne weiteres noch die Adresse mit auf die Karte, oder? Schließlich können wir schlecht raten, wohin der Krempel im Gewinnfalle zu schicken wäre, oder? Da sei es Euch sogar gestattet, einen Wunsch hinsichtlich des eventuellen Lieblingspreises zu äußern, oder? Da drücken wir Euch abschließend ganz kräftig die Daumen und geben zur allgemeinen Überraschung sogar unsere ansonsten streng geheime Anschrift bekannt. Oder?

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

UP & DOWN

DIE TOLLSTEN GAMES VON SIERRA/DYNAMIX



1. LARRY V	84%
2. LARRY I	80%
3. LARRY III	76%
4. RED BARON	76%
5. SPACE QUEST IV	75%
6. LARRY II	74%
7. RISE OF THE DRAGON	74%
8. QUEST FOR GLORY I	73%
9. SPACE QUEST I	72%
10. CONQUESTS OF CAMELOT	72%

DIE GROSSEN 10



1. (1) MONKEY ISLAND	40
2. (2) LEMMINGS	32
3. (3) POPULOUS II	16
4. (4) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	14
5. (6) MONKEY ISLAND II	13
6. (5) PIRATES!	10
7. (7) LOTUS TURBO II	7
8. (-) PINBALL DREAMS	4
9. (-) BATTLE ISLE	3
10. (-) FORMULA 1 GRAND PRIX	3

TOP LEASER



1. (1) 1869
2. (3) DER PATRIZIER
3. (8) MONKEY ISLAND II
4. (2) CIVILIZATION
5. (-) FIRE AND ICE
6. (-) GLOBAL EFFECT
7. (-) VIKINGS
8. (9) PREMIERE
9. (-) PROJECT X
10. (-) EXODUS 3010

PERSONAL HIT SHIT

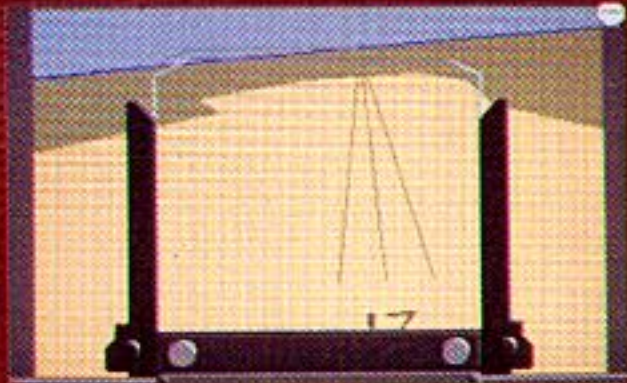
Max

1. SPACE SHUTTLE
2. YOLANDA
3. ASTATE
4. KING'S QUEST V
5. LAST NINJA 2



Oskar

1. FRUIT MACHINE
2. TETRIS
3. BONANZA BROTHERS
4. ABANDONED PLACES
5. MAGIC GARDEN



TOP TWENTY



1. (2) MONKEY ISLAND II
2. (6) PINBALL DREAMS
3. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. (7) POPULOUS II
5. (1) MONKEY ISLAND
6. (4) LEMMINGS
7. (12) MAD TV
8. (17) SENSIBLE SOCCER
9. (8) RAILROAD TYCOON
10. (15) TURRICAN 2
11. (-) JAGUAR XJ 220
12. (19) KICK OFF II
13. (-) DER PATRIZIER
14. (5) LOTUS TURBO II
15. (11) SIM CITY
16. (13) CIVILIZATION
17. (14) BATTLE ISLE
18. (-) FIRE AND ICE
19. (-) 1869
20. (20) APIDYA

TOP MEDIA CONTROL



1. (1) DER PATRIZIER
2. (4) 1869
3. (2) CIVILIZATION
4. (3) MONKEY ISLAND II
5. (9) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
6. (8) SENSIBLE SOCCER
7. (6) AIRBUS A320
8. (5) PINBALL DREAMS
9. (19) BATTLE ISLE
10. (11) FORMULA 1 GRAND PRIX
11. (18) AMBERSTAR
12. (7) EPIC
13. (10) ESPANA '92
14. (12) LEMMINGS
15. (13) SPECIAL FORCES
16. (15) MAD TV
17. (17) DYNABLASTER
18. (-) LOTUS III
19. (20) BLACK CRYPT
20. (-) FIRE & ICE

Für alle, die es ganz

3 MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

**JETZT
GANZ NEU!**

**JETZT
JEDEN MONAT
NEU!**

JOKER EXTRA NR. 1
8,50 DM/68,- €
8,50 \$/9,50 £
7.600 Ltr

JOKER EXTRA

MEGABLAST

**DIE BESTEN
KONSOLEN UND VIDEOGAMES**

**FÜR ALLE KONSOLEN
UND HANDHELDS!**

**VIEL HARD-
UND SOFTWARE
ZU GEWINNEN!**

MEGA-STARK
ÜBER 80 SPITZENMODULE IM TEST!

MEGA-HART
HARDWARE-BERICHTE
MIT STÄRKEN UND
SCHWACHEN JEDER
KONSOLE!

MEGA-GUT
MASSENHAFT TIPS, TRICKS,
CREATS UND LÖSUNGSHILFEN!

MEGA-COOL
ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN UND
HINTERGRUND-INFOs FÜR INSIDER!

KONSOLLE-POWER TOTAL!
ALLE ANWENDUNGEN
ALLE TIPS • ALLE TRICKS
ALLE UNTERSUCHUNGEN
ZU ALLEN
MEGA-GAMES !!

Das Sonderheft für Konsolenfreaks mit allen Topmodulen, Hardware-Infos & Lösungshilfen!

JOKER VERLAG

JOKER PC

**GEBURTSTAGS-AN
MIT
RIESEN-DOPPEL**

**SPELLCASTING 30
HISTORYLINE
D'LEADBETTER GOL
MANTIS
HEXUMA
QUEST FOR GLORY 3**

**ÜBERFLIEGER
ODER
BLEIENTEN?
WAS KÖNNEN
PROFI-FLUG-
SIMULATOREN**

INFOS TOT
ALLES ÜBER DIE ADLIE
ALLE NEUEN COMPILAT
ALLES ÜBER DIE ECTS

Joker Verlag - Deutschlands großer

Genau wissen wollen!

Die interessanteste Zeitschrift in deutscher Sprache, wenn es (nur) um PC-Spiele geht!

ENTERTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

NOVEMBER
DEZEMBER
6,92
DM 7,- / € 5,96
 sfr 7,- / lit 8,90
 (inkl. MwSt.)

GROSSER JUBILÄUMS-
WETTBEWERB
1001 SPIELE
ZU GEWINNEN!



JETZT
GANZ NEU!

JOKER VERLAG
PRÄSENTIERT:

DM 8,50/ÖS 68,-/SFR 8,50
HFL 9,90/ LIT 7600
SONDERHEFT NR. 4

SONDERHEFT

ADVENTURES

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

FÜR AMIGA, PC,
ATARI ST UND C64!

ABENTEUERLICH...

ÜBER 80
ABENTEUERSPIELE
IM TEST!

EINE
WOCHE
USA MIT
BESUCH BEI
SIERRA ZU
GEWINNEN!

LOSGELOST...

UNMENGEN
VON TIPS,
TRICKS, PLANEN
UND LÖSUNGEN!

INTERESSANT...

PREVIEWS & NEWS!
ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN!
INSIDER-INFOS &
EXKLUSIV-FOTOS!

COMPUTER-ADVENTURER VON
GESTERN, HEUTE & MORGEN!
ADVENTURE-COMPILATIONS
KONSOLEN-ADVENTURES
CD-ADVENTURES

Das Sonderheft für Abenteurer mit den besten Computer-Adventures, starken Insider-Infos und Lösungshilfen!

Spezialist für Computer-Entertainment

SPIELE

VERBOTENE

Frau Elke Monssen-Engberding bei der Arbeit



?: Herr Stefan, müssen indizierte Spiele totgeschwiegen werden, oder darf man zumindest deren Titel angeben?

RS: Sie dürfen den Titel eines indizierten Spiels ganz normal zitieren, verboten ist lediglich die werbende oder lobende Hervorhebung.

?: Und wenn man nun etwas in der Art schreiben würde wie „Das Gameplay ist ähnlich gelungen wie bei dem indizierten „XXX“...“?

RS: Damit wäre man schon wieder mit einem Bein im Lob, eine derartige Formulierung ist wohl nicht mehr zulässig.

?: Inhaltliche Aussagen über das Spiel sind demnach nicht möglich?

RS: Doch, aber nur, wenn sie rein sachlich

sind und objektive Beschreibungen enthalten. Verboten sind jedoch alle positiven, lobenden Äußerungen, auch wenn das Lob indirekt oder in versteckter Form erfolgt.

?: Darf man wenigstens Fotos davon abdrucken, wenn man diese mit einem kritischen Kommentar versieht?

RS: Auch das könnte möglicherweise eine indirekte Form der Werbung darstellen.

Wie Ihr seht, ist die Grenze zwischen objektiver Tatsachenschreibung und strafbarem Lob äußerst dünn — Ihr versteht sicher, daß wir deshalb auch zukünftig lieber von der „Operation Wiesel-schweif“ schreiben werden, als das Risiko einzugehen, unsere Karriere bei einer Anstalts-Zeitung fortzusetzen...

Angst & Schrecken

Selbst das fürchterlichste Endmonster weicht erblassend zurück, wenn es vom Bannstrahl der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) getroffen wird. Vor allem für die Action-Freaks stellen die staatlichen Moralwächter ein rotes Tuch dar, denn ein Blick in den „Jugendmedienschutz-Report“ (in dem alle indizierten Videos, Bücher, Schallplatten, Computer- und Automaten-spiele etc. verzeichnet sind) beweist: Von all den dort aufgeführten Computergames entstammen ungefähr neunzig Prozent dem Actiongenre! Wenn Ihr Euch also schon gewundert habt, warum es „Robocop II“ oder „Smash T.V.“ scheinbar nirgendwo mehr zu kaufen gibt — jetzt kennt Ihr den Grund... Hoppla, haben wir uns da nicht selbst strafbar gemacht, weil wir Euch diese Titel verraten haben?! Nö, wir haben uns schlauerweise vorher mit Rudolf Stefan unterhalten, dem ehemaligen Vorstand der BPS und Herausgeber sowie Chefredakteur des JMS-Reports:

Endstation Index?

Stell Dir vor, Du hast ein Spiel gekauft, und plötzlich wird es indiziert — mußt Du es jetzt dem Verkäufer zurückbringen? Auf der Stelle vernichten? Oder gilt hier das Recht des Schnelleren? Alles läuft auf die entscheidende Frage hinaus: „Was heißt hier eigentlich indiziert?“

Schuld & Sühne

Damit wären wir zwar aus dem Schneider, aber was passiert nun mit dem, der ein indiziertes Game besitzt, verkauft oder einem Freund leiht? Genau diese Frage stellen wir einer Frau, die es wissen muß — Frau Monssen-Engberding, ihres Zeichens Vorsitzende der BPS:

ME: Die Indizierung hat an sich keine Konsequenzen für eine Privatperson, sie darf ein solches Spiel auch verleihen oder verkaufen — aber nur an Erwachsene und nicht gewerblich.

?: Auch mittels einer Kleinanzeige?

ME: Das ist in der Rechtsprechung umstritten, also besser nicht.

?: Wenn ich ein indiziertes Spiel verkaufen darf, dann darf ich logischerweise auch eines kaufen?

ME: Als Erwachsener ja, durch die Indizierung wird nur das Bewerben in der Öffentlichkeit und der Vertrieb im Versandhandel verboten, aber unter der Ladentheke bekommen sie es nach wie vor. Voraussetzung ist natürlich, daß der Händler es noch hat, aber darauf haben wir keinen Einfluß.

Information & Unterhaltung

Zum Schluß noch ein heißer Tip für Leute, die sich wissenschaftlich mit dem Thema befassen wollen: Der erwähnte JMS-Report wird von der Nomos-Verlagsgesellschaft herausgegeben und enthält die komplette Liste aller derzeit indizierten Medien und dazu lehrreiche Aufsätze, Buchbesprechungen etc. Er erscheint sechsmal jährlich und ist zum Preis von 9,- DM (Einzelheft) bzw. 46,- DM (Jahres-Abo) über jede Buchhandlung erhältlich. Man muß dafür allerdings mindestens 18 Jahre alt sein, sonst wird die Bestellung nicht bearbeitet... (od)

Jugend Medien Schutz-Report

4/92

August 1992

15. Jahrgang

ISSN 0931-9231

mit dem Index der Indizierungen und Beschlüssen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

Redaktion: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Vertrieb: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Abbestellen: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Bestellen: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Abrechnung: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Druck: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Verantwortlich: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Redaktion: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Vertrieb: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Abbestellen: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Bestellen: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Abrechnung: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Druck: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Verantwortlich: Nomos Verlagsgesellschaft, Postfach 10 15 51, D-7470 Kalldorf

Entwarnung in Deutschland! Wir führen auch lustige Software zu HIMMLISCHEN PREISEN

Quicksoft

Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

31,6%

**Auf die empfohlenen
Verkaufs-
preise
der Hersteller**

31,6%

Nachlaß Nachlaß

Nachlaß Nachlaß

Programm	Amiga	IBM
1869	DV 68.37	82.04
A-Train	Vorb.	95.72
A.T.A.C.	DA Vorb.	95.72
Aces of the Pacific	DV Vorb.	82.04
Aces of the Great War	DA 61.52	75.20
Addams Family	DA 54.68	
Amazon		95.72
Assassin	DA 54.68	
Ashes of Empire		82.04
Another World	DA 54.68	61.52
Apidya	DA 47.84	
Aquaventura	DA 54.68	
Armour Geddon 2	DA 61.37	68.37
Airbus A 320	DA 88.89	95.72
BAT 2	DV 68.37	82.04
B-17 (Microprose)	DA Vorb.	95.72
Bane o.t. Cosmic Forge	DV 68.37	68.37
Battle Isle	DV 68.37	82.04
Battle Isle Datadisc	DV 41.00	41.00
Birds of Prey	DA 68.37	88.87
Bitmap Bros. Vol. 1	DA 54.68	54.68
Black Crypt	DV 54.68	68.37
Buck Rogers 2	DA 61.52	61.52
Bundesliga Man. Prof.	DV 68.37	68.37
Campaign	DV 64.95	75.21
Centerbase	DV 61.52	61.52
Civilization	DV 78.62	95.72
Crisis in the Kremlin	DA Vorb.	95.72
Cool Croc Twins	DA 54.68	61.52
Conquest of the Longbow	DV 68.37	82.05
Cruise for a Corpse VGA	DV 61.52	68.37
Cyberblast	DA 41.01	
Cytron	DA 54.68	
D-Generation	DA 41.01	68.37
Die Hard 2	DA 54.68	61.52
Dark Seed	DV 82.04	88.89
Dark Half	Vorb.	82.04
Darklands	DV Vorb.	95.72
Der Patrizier	DV 68.37	82.04
Deliverance	DA 54.68	
Das Schwarze Auge	DV 68.37	82.04
Death Knights of Krynn	DV 68.37	61.52
Dune	DV 61.52	75.20
Die Kathedrale	DV 82.04	82.04
Discovery	DV 61.52	68.37
Dojo Dan	DA 54.68	
Doodle Bug	DA 54.68	
Dynablast (mit Adapter)	DA 61.52	61.52
Eco Quest	DV 75.20	82.04
Elvira 2	DV 68.37	82.04
Elite Plus	DA 58.10	88.89
Eternam	DV 75.20	
European Championship	DA 54.68	61.52
Epic	DA 61.52	75.20
Eye of the Beholder 2	DV 82.04	82.04
Falcon 3.0	DA 47.85	95.72
Fireforce	DA 47.85	
Fire and Ice	DA 54.68	
F-15 Strike Eagle 3	DA 78.62	88.89
Formula 1 Gr. Prix	DA 54.68	68.37
Gods	DA 68.37	68.37
Global Effect	DA 68.37	95.72
Global Conquest	DA 68.37	95.72
Grand Prix Unlimited	DA Vorb.	68.37
Gunship 2000 VGA	DA Vorb.	95.72
Heart of China	DV 68.37	82.04
Hexuma	DV 82.04	82.04
Heimdall	DV 75.20	75.20
History Line	DV 68.37	75.20
Hook	DA 54.68	75.20
Indiana Jones 3 Adv.	DV 61.52	68.37
Indiana Jones 4	DV 82.04	88.89
Inca	DV	Anfr.
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA 54.68	
James Pond	DA 17.06	
James Pond 2 (Robocod)	DA 54.68	
Jim Power	DA 54.68	
John Madden Football 2	DV 58.10	68.37
Kaiser	DV 88.89	88.89
Kings Quest 5	DV 68.37	95.72

Programm	Amiga	IBM
Kings Quest 6		82.04
Les Manley Lost in L.A.	DV	68.37
Legend	DA 61.52	68.37
Leather Goddesses 2	DA Vorb.	82.04
Leisure Suit Larry 5	DV 68.37	82.04
Legends of Kyrandia	DV 64.95	75.20
Lemmings	DA 54.68	68.37
Lemmings Data Disk	DA 41.00	47.84
Lemmings Boot + ADD ON	DA 54.68	61.52
Links	DA 75.20	88.89
Links 386 Pro	DA	102.56
Lure of the Temptress	DV 61.52	68.37
Lord of the Rings 2	DA 68.37	68.37
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA 54.68	
Mad TV	DV 68.37	82.04
Mantis	DA	95.72
Manchester United Euro.	DA 54.68	61.52
Maniac Mansion	DV 61.52	61.52
Mega lo Mania/First Sam.		61.52
Might and Magic 3	DV 68.37	82.04
Might and Magic 4		68.37
Microprose Golf	DA 78.62	78.62
Monkey Island	DV 68.37	82.04
Monkey Island 2	DV 82.04	82.04
No Second Price	DA 61.52	61.52
Nova 9	Vorb.	82.04
Premiere	DA 54.68	
PGA Golf Plus	DA 61.52	68.37
Perfect General	DA 75.20	75.20
Prophecy of the Shadow	DA Vorb.	82.04
Parasol Stars	DA 54.68	
Pinball Phantasies	DA 54.68	54.68
Pinball Phantasies	DA 54.68	
Plan 9 (mit Videofilm)	DV 82.04	95.72
Populous 2	DV 61.52	61.52
Pools of Darkness		60.87
Push Over	DA 54.68	61.52
Police Quest 3	DV 82.04	82.04
Project-X	DA 54.68	
Quest for Glory 2		82.04
Quest for Glory 3		82.04
Railroad Tycoon	DA 78.62	88.89
Rampart	DA 54.68	68.37
Realms	DV 61.52	75.20
Regent	DV 67.72	
Red Zone	DA 54.68	
Rex Nebular	DA Vorb.	88.89
Risky Woods	DA 58.10	58.10
Rise of the Dragon	DV 82.04	82.04
Robocop 3	DA 54.68	Vorb.
Sensible Soccer	DV 54.68	
Shadow of the Beast 3	DA 61.52	
Shadowlands	DA 61.52	61.52
Silent Service 2	DA 78.62	78.62
Sim City/Populous	DA 61.52	75.20
Sim Earth		95.72
Star Trek 25th Anniver.	DA Vorb.	68.37
Starflight 2	DA 54.68	68.37
Striker	DA 54.68	Vorb.
Space Max	DV 61.52	68.37
Special Forces	DA 78.62	88.89
Spellcasting 301		64.95
Space Quest 4	DV 68.37	82.04
Space Shuttle	DV 75.21	109.40
Super Tetris	DA 68.37	78.62
Summoning		68.37
Tennis Cup 2	DA 68.37	68.37
The Humans	DA 61.52	61.52
The Siege		68.37
Turrican 2	DA 13.64	
Ultima 6	DA 68.37	75.20
Ultima 7	DA	75.20
Ultima 7 kpl.deutsch	DV	95.72
Ultima Underworld	DA	82.04
Vroom	DA 54.68	
Vroom Data Disc	DA 34.16	
Vikings-Fields of Conq.	DA 54.68	82.04
Wayne Gretzky 2 Can. Cup	DA 54.68	61.52
Ween	DA 61.52	82.04
Winter Challenge	DA	75.20

Programm	Amiga	IBM
Wizkid	DA 54.68	
Wizardry 7	DA	82.04
Wing Commander	DV 75.20	47.84
Wing Commander 2	DV	82.04
Wing Commander 2 Op.1	DA	41.00
Wing Commander 2 Op.2	DA	41.00
Wolfchild	DA 54.68	
Wunderland	DA 61.52	68.37
X-Wing	DA	Vorb.
Zool	DA 54.68	

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Programm	Amiga	IBM
Super NES ohne Spiel	US 279.96	
Adapter deutsch/us	49.96	
Adapter us/deutsch	49.96	
Adapter deutsch/jap	49.96	
Addams Family	US 117.96	
Aliens	US 130.96	
Arcana	US 128.96	
American Gladiators	US 119.96	
Amazing Tennis	US 123.96	
Axelray	US 124.96	
Bart's Nightmare	US 122.96	
Blues Brothers	US 134.96	
Bulls VS Lakers	US 129.96	
Castlevania 4	US 128.96	
Chessmaster	US 127.96	
Cool World	US 120.96	
Cyberator	US 120.96	
D-Force	US 114.96	
Death Valley Rally	US 120.96	
Dinosaurs	US 118.96	
Extra Innings	US 109.96	
F-Zero	US 99.96	
Faceball 2000	US 120.96	
Final Fight	US 108.96	
Golden Fighter	US 113.96	
Gun Force	US 128.96	
Hook	US 129.96	
Hyperzone	US 110.96	
Imperium	US 120.96	
Joe and Mac	US 116.96	
Lemmings	US 124.96	
Magic Sword	US 120.96	
Mystical Ninja	US 119.96	
Out of this World	US 130.96	
Paradius	US 129.96	
Prince of Persia	US 134.96	
Race Drivin	US 134.96	
Robocop 3	US 119.96	
Super Battle Tank	US 126.96	
Super Off Road	US 108.96	
Super WWF Wrestling	US 99.96	
Super R-Type	US 78.96	
Super Double Dragon	US 124.96	
Super Tennis	US 96.96	
Super Ghouls 'n Ghosts	US 109.96	
Super Adventure Island	US 106.96	
Super Mario Cart	US 134.96	
Super Contra IV	US 119.96	
Super Bowling	US 134.96	
Super Slam Dunk	US 124.96	
Super Goal	US 118.96	
Super Pang	US 120.96	
Super Strike Eagle	US 132.96	
Super Aleste	US 129.96	
Super Soccer	US 117.96	
Super Star Wars	US 118.96	
Spindizzy	US 120.96	
Space Football	US 123.96	
Spanky's Quest	US 116.96	
Street Fighter II	US 139.96	
Soul Blazer	US 129.96	
Tom and Jerry	US 122.96	
Toxic Crusaders	US 120.96	
Turtles IV	US 124.96	
World League Soccer	US 108.96	

Auf alle Computerspiele in unserem Programm... Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari St, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

- Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
 2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00
 3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter „Preis“), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00
 $99,00 \times 0,684 = 67,72$

Vorteile für Euch

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLANE

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------|
| *Amberstar | *Secret of the Silver Blades |
| *Fate - Gates of Dawn (DM 39,-) | *Champions of Krynn |
| *Dungeon Master | *Death Knights of Krynn |
| *Chaos strikes back | *Dark Queen of Krynn |
| *Bane of the Cosmic Forge | *Eye of the Beholder 1 |
| *Might & Magic II | *Eye of the Beholder 2 |
| *Might & Magic III | *Elvira 1 |
| *Monkey Island 1 | *Elvira 2 |
| *Monkey Island 2 | *Legend of Faerghail |
| *Bard's Tale III | *Dragonflight |
| *Legend | *Ultima Underworld |
| *Ultima 5-7 | *Eternam |
| *Lure of the Temptress | *Dragon Wars |
| *Indiana Jones and the last Crusade | *King's Quest 1-5 |
| *Indiana Jones 4-Fate of Atlantis | *Space Quest 4 |
| *Larry 1-3/Larry 5 | *Spirit of Adventure |
| *Prophecy of the Shadow | *The Summoning |
| *Pool of Radiance | |

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail.Pläne DM 27,- zuzügl.Versandkosten,NN DM10,-, Verk. VS DM4,-
ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str.3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

bits + bytes SOFTWARE

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
149,- DM

Amiga-Maus
49,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 69,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 298,- DM

Amiga 500 Festplatte
105 MB SCSI II
ab 899,- DM

NEU - NEU - NEU - NEU
Rollenspiele und KoSims

AD&D	
Spielerhandbuch	39,80
Spielleiterhandbuch	38,00
Monster Kompendium 1	39,80
Complete Handbooks je	35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)	
Offiz. AD&D Abenteuer	ab 9,00
AD&D Romane	ab 9,00
Battletech (deutsch)	
Battletech	49,80
Citytech	49,80
Astrotech	49,80
Geotech	29,80
Hardware Handbuch 3025	39,80

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
5270 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A - 3105 St. Pölten

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-
buchhandel), Österreich, Schweiz,
Niederlande, Italien und Griechenland

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Peter Braun (pb)

Aktuelle Auflage (III/92)
Druck: 137150
Verbreitung: 106828



Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Monika Stoschek (ms)

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich,
zum jeweils letzten Freitag des Vor-
monats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Manuel Semino

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- /
Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte
über die Verlagsanschrift. Das
Abonnement gilt mindestens für ein
Jahr. Es verlängert sich automatisch
um ein weiteres Jahr, falls es nicht
gekündigt wird (jederzeit möglich).
Einzahlungskonto: Postgiroamt Mün-
chen, Kto.Nr. 444714-806, BLZ
70010080

Redaktionsassistentz
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Uschi Freckmann

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanlei-
tungen werden gerne von der Redakti-
on angenommen. Sie müssen frei von
Rechten Dritter sein. Sollten sie schon
anderweitig zur Veröffentlichung ange-
boten worden sein, so muß das ange-
geben werden. Mit der Einsendung
gibt der Verfasser die Zustimmung
zum Abdruck in den Publikationen
des Joker Verlags. Honorar nach Ver-
einbarung. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte wird keine Haftung über-
nommen. Der Verlag behält sich das
Recht vor, Einsendungen im Falle ei-
ner Veröffentlichung ohne Angaben
von Gründen zu kürzen oder nach ei-
genem Gutdünken zu verändern.

Layout
Oliver Wunderlich
Werner Regnet

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Peter Braun

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Werner Öckl

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich ge-
schützt. Alle Rechte, auch Überset-
zungen, vorbehalten. Reproduktion je-
der Art (Fotokopien, Microfilm oder
Erfassung in Datenverarbeitungsan-
lagen usw.) bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlags.

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Verlag und Redaktion

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Untere Parkstraße 67
D - 8013 Haar
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder
4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

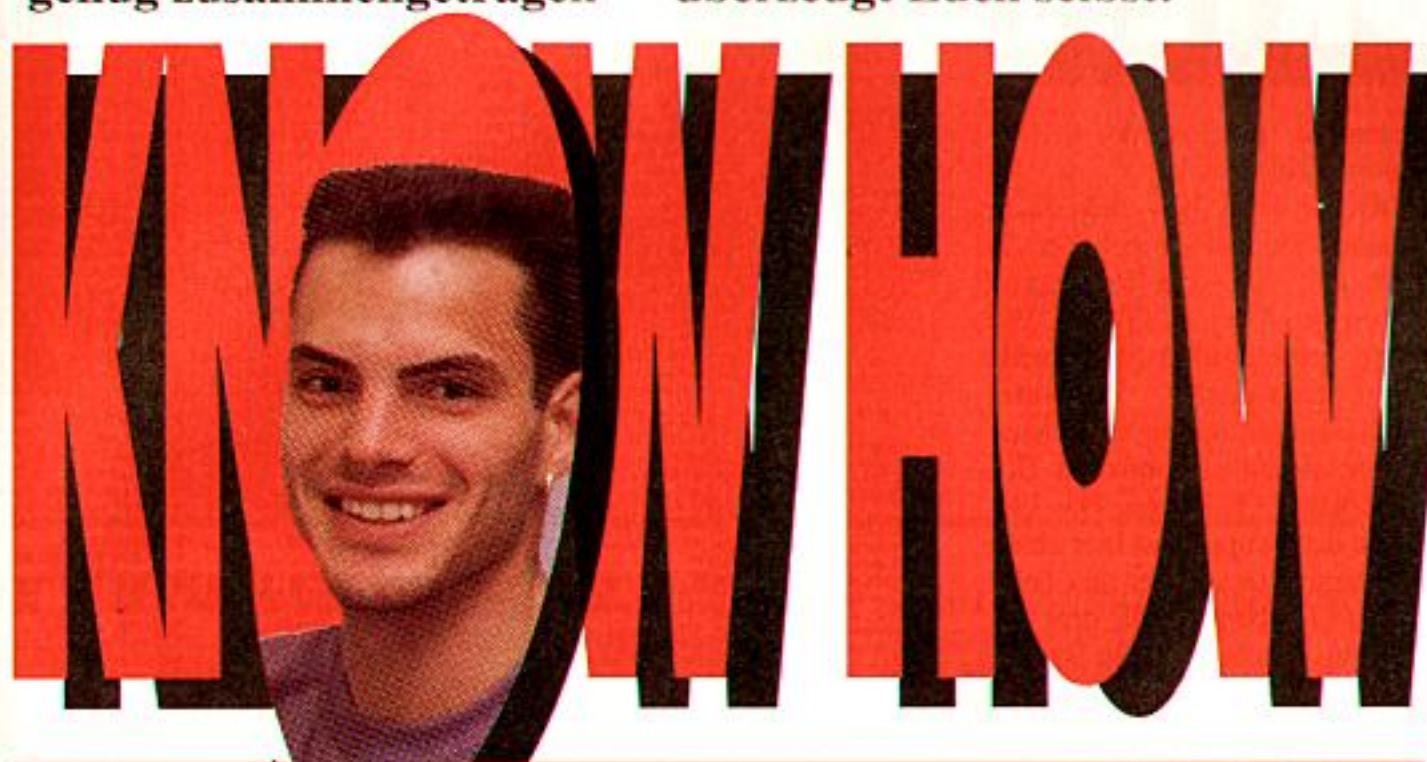
Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
8000 München 82

Hotline jeden Mittwoch von 16-19
Uhr
Telefax: 089/4604977

Kriegerer



Wenn draußen mehrere Meter Schnee liegen (nebeneinander!) und Gevatter Frost seine eisigen Gemälde in die Fensterscheiben der Häuser kratzt, sitzt man am liebsten in der warmen Stube, schlürft Glühwein und traktiert gemütlich den Joystick. Wie gut, wenn man dann den Joker aufschlagen kann, um im Know How den neuesten Cheat, Tip oder Trick zu erfahren... und davon haben wir diesmal wieder mehr als genug zusammengetragen — überzeugt Euch selbst!



HILFE!! FRAGEN?!

Die abenteuerliche Fantasy-Reise durch die avalonischen Katakomben findet in **Dungeons of Avalon II** seine preiswerte, jedoch ziemlich knifflige Fortsetzung. Da ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn frustrierte Helden gleich dutzendweise um Veröffentlichung ihrer Fragen flehen: Da geht es zum Beispiel um ein blau blinkendes Gitter, das so manchen Zugang in den düsteren Verliesen Avalons versperrt. Wie zerstört oder durchschreitet man dieses Hindernis? Und wo in aller Welt befinden sich die Felder, die der Party das Campieren ermöglichen?

Ein etwas lokaleres Problem beschäftigt Martin Riembauer. Er steckt mit seiner Crew im Turm des Roa fest, weil dort ein Riese einen Drachen als Wegzoll fordert. Aber woher nehmen oder stehlen? Außerdem sucht er im Dungeon den Ausgang zum nächsten Level. Wer kennt den Weg dorthin?

Eine oft gestellte Frage, auf die unsere Lösung scheinbar keine Antwort gibt, quält einige verzweifelte Retter der vollbusigen Dame aus **Elvira II**: Der Kelch und die schwarzen Kerzen befinden sich in einem Geheimraum des Studios 2. Nur leider lassen sich diese dringend benötigten Utensilien nicht so ohne weiteres einsacken, da nach Betreten der geheimen Kultstätte ein paar Fledermäuse mit spitzen Zähnen unserem Streben ein jähes Ende

bereiten. Gibt es vielleicht irgendeinen speziellen Trick, der diese flatternden Blutsauger überwindbar macht?

Daniel steckt mit seinem kleinen Ninja Zool in einer Geheimkammer des Levels 2.2 fest. Hier stehen zwar zwei Geigen dumm in der Gegend herum, aber damit hat es sich auch schon. Angeblich ist ein Entkommen aus diesem Raum nur nach oben möglich, jedoch ist weder ein Treppchen noch sonst irgendein Hilfsmittel für eine Reise in schwindelnde Höhen vorhanden. Wie entflucht man also aus dem Geigenzimmer?

Die Zusatzaufgaben in **Eye of the Beholder** bereiten Franz Gieshoff schlaflose Nächte. Wer kann ihm verklickern, welche Aufgabe im Level 3 nach der Entfernung der vier blauen Steine zu lösen ist? Oder welche Zusatzquest nach dem Zug an der Kette in Level 4 auf ihn wartet?

Im zweiten Teil der Deepwater-Saga **Eye of the Beholder 2** stehen viele stolze Recken vor dem gleichen Problem: Im Level -4 des Tempels of Darkmoon fehlt der zweite Darkmoon-Key für die Türen im Osten. Wo versteckt sich das gute Stück?

Tobias steht weinend vor der zweiten Tür des Höhlenkomplexes in **Lure of the Temptress**. Wer kennt den „Sesam öffne

dich“ für dieses verflixte Tor? (Anm.d.Redaktion: Wir! Wirf mal einen Blick auf die nächste Seite — mitten unter den Antworten wirst Du finden, wonach Dein Geist solange gestrebt hat...)

So, Ende der Bananenstaude! Alle Affen in den Käfig zurück, Klappe zu, Affe tot... Ihr wollt doch sicher nicht, daß unseren „Problemkindern“ das gleiche traurige Schicksal widerfährt? Eingesperrt in den Käfig ihrer Hilflosigkeit, ihrem spielerischen Ende entgegenblickend — nur Ihr könnt sie davor bewahren! Schickt also schnell die erlösende Antwort auf die obigen Fragen (sofern Ihr sie wißt) an unsere Adresse. Und denkt daran: Nur wenn Euren Briefumschlag das Kennwort **Fragen** zielt, erreicht er sein Ziel. Gleiches gilt auch für diejenigen unter Euch, die sich mit spieletechnischen Schwierigkeiten an uns wenden wollen — nicht verzagen: Joker fragen! Stolze Besitzer eines Telefons können sich hingegen gerne auch fernmündlich schlau machen, denn schließlich gibt es ja unsere

**HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS
19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823**

Gelöst:

Legend of Kyrandia

Tips und Cheats zu:

Abandoned Places
Beast III
Black Crypt
Curse of Enchantia
Dojo Dan
Epic
España 92
Hexuma
Lotus III
Lure of the Temptress
Nicky Boom
Ork
Pinball Fantasies
Regent
The Humans
Tiny Skweeks
Troddlers
Wizkid

Freezer Adressen zu:

Double Dragon 3
Locomotion
Paperboy 2
Troddlers
Zool

Der weihnachtliche Einkaufsrummel reißt so manch großes Loch in die Privatkasse. Wir würden uns darüber freuen, Euren Geldmangel ausgleichen zu dürfen! Einzige Bedingung ist, daß Ihr Eure Mega-Cheats, Lösungen, Tips und Tricks so schnell wie möglich in unsere Redaktion verfrachtet. Denn nur dann könnt Ihr Eurem geschädigten Geldbeutel 30 bis 200 druckfrische Deutschmark einverleiben (je nach Aktualität und Umfang), die Ihr als Honorar für jeden von Euch veröffentlichten Beitrag einheimst. Also ab die Post an folgende Adresse:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München
Telefax: (089)4604977

Die Heißeersehten

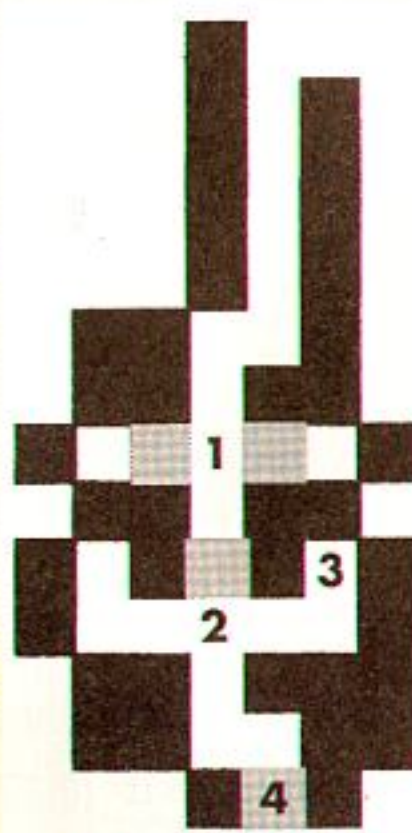
ANTWORTEN

Um bei der Suche nach der Schriftrolle in den Steps der **Abandoned Places** fündig zu werden, sollte man Jürgen Brauns Tips Folge leisten. Grundsätzlich muß in solchen Fällen immer der „Suchmodus“ aktiviert werden. Der Dungeon-Eingang kann nur bei Tageslicht von einer zu Fuß marschierenden Gruppe entdeckt werden. Also bei Einbruch der Dunkelheit immer ein Lager aufschlagen und erst am nächsten Tag mit der Suche fortfahren. Seid Ihr endlich fündig geworden, so gilt es, sich bis zu besagter Schriftrolle vorzuarbeiten. Da eine Wegbeschreibung allerdings in wenigen Sätzen nicht möglich ist, folgen einige grundsätzliche Tips für das Verhalten in dunklen Katakomben: Die Gefahr, sich in ausweglose Situationen zu befördern, ist riesig groß. Will heißen, man steht z.B. an einer Tür und hat den Schlüssel dafür schon an anderer Stelle verbraucht — Ende der Ausbaustrecke, das war's! Um derartige Mißgeschicke zu vermeiden, ist es empfehlenswert, mit mehreren Spielstand-Disketten zu arbeiten. Bei Betreten eines Dungeons solltet Ihr also sofort das Spiel save und den Stand erst wieder überspielen, wenn der Dungeon (oder die Aufgabe) gelöst ist. Zusätzlich in größeren Abständen die Speicherdisketten austauschen, denn nur so ist es möglich, wenn nötig, in mehreren Stufen wieder „zurückzugehen“. Übrigens sind im gesamten Spiel unsichtbare Bodenkontaktplatten verteilt. Diese verraten sich durch ein gut hörbares Klickgeräusch — allerdings nur, wenn die Musik ausgeschaltet wurde! Also, so schön der Soundtrack auch sein mag, weg damit! Sonst ist das Spiel fast unlösbar.

Anhand eines kleinen Kartenausschnitts erklärt Shane, wie der Teleporter in Level 14 der **Black Crypt** außer Gefecht gesetzt werden kann. Nachdem die Horde kampferfahrener Abenteurer die beiden Teleporter bei (1) zum zweiten Mal be-

treten hat, verschwindet das Teleporterfeld, welches zu (2) führt für etwa drei Sekunden. Gleichzeitig öffnen sich bei (2) links und rechts die Wände und geben den Weg zu (3) frei. Die Party muß also in Windeseile den deaktivierten Teleporter passieren und weiter nach Osten bis zu einem unsichtbaren Bodenkontakt (3) hasten. Das Gewicht der Gruppe löst hier einen Mechanismus aus, der den Teleporter (4) ebenfalls für drei Sekunden abschaltet. Ein kurzer Sprint am Punkt (4) vorbei, und der Weg zu zwei weiteren Beam-o-maten steht Euch offen.

Die passende Antwort zu Tobias' **Lure of the Temptress**-Problem geben wir diesmal gleich selbst. In der Eingangshöhle wirft man einen gepflegten Blick auf den linken Totenschädel, erst dann betritt man die grüne Höhle. Während man hier auf Goewin wartet, betrachtet man den rechten Schädel. Anschließend schickt man Goewin mit dem Befehl, am linken und danach am rechten Schädel zu ziehen, in die Eingangshöhle zurück. Bevor sich nun die linke Tür für uns öffnet, muß Goewin noch in der grünen Höhle am rechten Schädel zerran.



Kartenausschnitt Level 14

AUS DEUTSCHEN LANDE		SPELKONSOLEN - KONSOLENSPIELE	
SUPER	NINTENDO	NE	SE
... (omitted for brevity) (omitted for brevity) (omitted for brevity) (omitted for brevity) ...

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC			
Titel	Spek.	Preis	Verlag
... (omitted for brevity) (omitted for brevity) (omitted for brevity) (omitted for brevity) ...

SPIELPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM		PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA	
... (omitted for brevity) (omitted for brevity) (omitted for brevity) (omitted for brevity) ...

SONDERANGEBOTE - nur solange der Vorrat reicht!			
Programm	Amiga C.64	IBM-PC	Amiga C.64
... (omitted for brevity) (omitted for brevity) (omitted for brevity) (omitted for brevity) ...

Die Soliden

TIPS & TRICKS

Da weder Moni noch ich Zeit für einen kleinen Urlaubstrip fanden, haben wir kurzentschlossen ein Ticket nach Enchantia gelöst, um den mutigen Bradley ein Stück weit auf seinem **Curse of Enchantia** zu begleiten. Der nun folgende kleine Reisebericht soll Euch die ersten Spaziergänge auf verzaubertem Boden etwas erleichtern. Bradley wurde fein säuberlich kopfüber an einer Zellenwand aufgehängt. Ein verzweifelter Hilferuf läßt im Verlies einen aufgebracht Wächter erscheinen, der glücklicherweise nach seinem Abtreten einen Schlüssel vergißt. Dieser Key befreit den Jungabenteurer von seinen schmerzenden Fußfesseln. Wieder auf den Beinen, verschiebt er die Wand rechts unten und stößt auf eine Büroklammer (wohl von der letzten Sekretärinnen-Revolution übrig geblieben). Geübt wie ein Profidieb, knackt er mit der zum Dietrich umfunktionierten Klammer das Türschloß. Gleich rechts im Rittersaal nimmt er sich eines herrenlosen Goldfischglases an und sammelt in den Hallen des Schlosses die Diamanten ein. Nach seinem fatalen Sturz ins kühle Naß zeigt sich, daß so ein Goldfischglas auch ausgezeichnet als Taucherhelm taugt. Ein kleiner eingeklemmter Fisch erhält von Bradley die Freiheit zurück, noch bevor links der Wurm eingesammelt wird. Diese kulinarische Schmachhaftigkeit für aquatische Schuppentiere wird im Fish-Shop gegen eine Sauerstoffflasche getauscht — oder zumindest fast! Die herum paddelnde Schildkröte läßt sich nach Bezahlung mit

einer Muschel als Unterwassertaxi benutzen. Mit dem weiter links gefundenen Hai-Paralyser arbeitet sich unser durchnäßter Held am Hai vorbei und bis zu einer Schnappmuschel vor. Hält diese die Klappe, genügt ein kleiner Sprung, und das Hindernis ist überwunden.

Welch wundersame Unterwasserwelt — ein Badewannenstöpsel als Auslaufschutz für ein ganzes Meer! Neugierig hebeln wir den Gummistopfen mit dem Haiabwehrstock aus seinem Loch und werden durch den Sog des abfließenden Wassers in eine Höhle gespült. Auf der rechten Wand des Steingewölbes wächst ein Moospölsterchen, welches Bradley flugs in seine Taschen steckt. Daraufhin offenbart sich am linken Spalt des großen Felsbrockens ein Knopf, der den Eingang in ein Höhlenlabyrinth freigibt. Auf der Suche nach dem letzten noch praktizierenden „Rock Basher“, stopft sich unser Abenteurer die Taschen mit Steinen der unterschiedlichsten Größen voll. Endlich in der Behausung des Steinchen-Gurus angelangt, serviert er diesem so viele seiner heißgeliebten Felsbrocken, wie auf der großen Steintafel eingemeißelt sind (achtet dabei auf die Größen). Entzückt über die ihm dargebotene Vielfalt an Schlagmaterial, beschenkt der Guru Bradley mit einem Talisman. In einer weiteren Höhle liegt ein Brett am Boden, welches mit dem großen Stein in der Mitte zur Wippe umgebaut wird. Den Computermonitor, der in einer anderen Ecke des Labyrinths zu finden ist, auf die Wippe geworfen, wirbelt Bradley mit

akrobatischer Eleganz auf ein erhöhtes Plateau der Höhle. Hier wird ein herumrostender Hufeisenmagnet mit dem Talisman verbunden. Die so entstandene Metallangel in der Tasche, eilt Bradley zum Fundort des Monitors und wirft die Angel in das Loch im Felsen — der Lohn seiner Mühe ist eine Rolle Draht, gerade lang genug, um zwischen die beiden Ösen beim Schlammonster gespannt zu werden. Ein Stück Monster verfängt sich im Draht und wird mit dem Moos zu einem Brei vermischt. In einem Höhlenteil, der von kartoffelartigen Zeitgenossen bewohnt wird, bäugt Bradley alle Öffnungen in der Felswand und findet so einen Ast, der ebenfalls in den Moos-Schlamm-Brei eingearbeitet wird. Der Wunschbrunnen hat seinen Dienst in der Zwischenzeit wieder aufgenommen. Die gefundene Münze in der Tiefe des Brunnens versenkt, stehen für den rätselgeprüften Jüngling drei Wunschgegenstände zur Auswahl. Um seinem großen Sicherheitsbedürfnis gerecht zu werden, entscheidet er sich für den Bauhelm, der hervorragend gegen Steinschlag schützt! Im Wassereimer des Ziehbrunnens gelandet, „tarnet“ Brad sein Gesicht mit dem Moos-Brei und wird so aus Verwechslungstechnischen Gründen gerettet. An der Oberfläche von Enchantia war es Moni und mir entschieden zu hell! Wir verabschiedeten uns in aller Formlichkeit und kehrten in unser schattiges Redaktionsgemäuer zurück.

Ein Regent, dessen Staats-

säckel so leer ist wie Brocks Birne, ist die längste Zeit großer Staatsmann gewesen! Damit Euren herrschaftlichen Umtrieben ein solch jähes Ende erspart bleibt, hat Jörg Burmeister einen gewinnbringenden Trick entdeckt:

Beim Geldverleih heißt es klotzen, nicht kleckern! Einen Kredit über 300.000.000 solltet Ihr da schon aufnehmen. Ach, Ihr habt Angst davor, die hohen Zinsen nicht begleichen zu können? Keine Panik, das Programm ist auf Eurer Seite! Denn verwirrt durch die hohe Kreditaufnahme schreibt Euch der Computer Monat für Monat die Zinsen für das geliehene Geld gut, anstatt sie von Eurer Konto zu subtrahieren! Auf diese Weise lassen sich astronomische Summen borgen, ohne an Überschuldung zu sterben. Allerdings hat die Sache (wie fast alles im Leben) einen winzigen Haken: Geldsumme samt gutgeschriebenen Zinsen darf den Betrag von 999.999.999 Talern nicht überschreiten. Andernfalls hat der schlaue Landesfürst wieder jede Menge Zinsen zu berappen.

Wie man bei **The Games: Espana '92** 95% der Fitneß-Energie ergattern kann, verrät Euch unser Mäxchen: Erstmal muß jeder Mann drei Stunden trainiert werden, später stellt man das Datum auf den 18. und verkürzt die Trainingszeit auf eine Stunde. Tja, das soll's auch schon gewesen sein...

Wollt Ihr Euren **Wizkid** eine kleine Taschengeldaufbesserung zukommen lassen? Ja? Dann erfüllt folgende Voraussetzungen: Mindestens 100 Goldstücke auf dem Konto und alle fünf Lebenssternchen noch vorhanden. Ist dies der Fall, müßt Ihr möglichst schnell Eure Notensammlung vervollständigen, um Zutritt zum Shop zu erlangen. Im Einkaufsparadies interessiert uns besonders das güldene Sternchen. Ein Versuch, dieses Himmelskörpers habhaft zu werden, endet mit einer unerwarteten Reaktion des Compu-

ters: Statt uns die 100 Dollar für den Einkauf abzuziehen, belohnt uns das Programm mit weiteren 100 Mäusen! Die Sache läßt sich natürlich beliebig oft wiederholen — solange man immer das nötige Kleingeld und fünf Lebenssterne bei Betreten des Shops hat. Heißen Dank an Steffen Kramer.

Zu einer Komplettlösung von **Hexuma** hat es leider nicht ganz gereicht. Jedoch konnten wir dank Gregor Mechttersheimer wenigstens den Geheimnissen des alten Geisterhauses den Schleier vom Antlitz reißen. Und mit etwas Glück (und Eurem Fleiß) können wir Euch vielleicht bereits in der nächsten Ausgabe den Rest vom Fest präsentieren...

Wenn der Postbote dreimal klingelt — warum öffnet Ihr ihm dann nicht einfach die Tür? Der gute Mann will Euch nämlich nicht ans Leder, sondern überreicht Euch ein gut verschnürtes Paket. Also nehmt das Päckchen, schließt die Tür und begeben Euch in die Bibliothek. Hier findet Ihr auf dem Kaminsims eine Samurai-Klinge, die sich hervorragend als Paketöffner eignet. Der dritte Billardqueue aus dem Ständer ist zerlegbar. Den Griff des Queues an der Klinge befestigt, läßt aus dem kaputten Säbel ein prima Schwert werden. Damit gelingt es, das Seil, welches den Lüster in der Eingangshalle hält, zu kappen. Nehmt die Kerze und das Seil an Euch und greift Euch im Gesellschaftszimmer das Feuerzeug (auf dem Kaminsims). Im Kamin der Eingangshalle, unter einer dicken Schicht Ruß, verbirgt sich ein lockerer Mauerstein, der, wenn gedrückt, einen Zugang zum Weinkeller freilegt. Die Flasche von 1896 enthält statt Wein Petroleum — genau das Richtige für unser Feuerzeug. Mit dem nun gefüllten Feuerzender läßt sich auch endlich die Kerze entzünden. Im schummrigen Licht der brennenden Funzel erkundet man den Westen des Kellers. Eine Gartenhacke und eine Hacke mit Schraubgewinde, die

sich hervorragend am Schaft des Billardstocks macht, liegen hier in der Dunkelheit für uns bereit. Oben im ersten Stock entdeckt man bei der Durchstöberung der Küche eine Tube Bohnerwachs und ein leeres Marmeladenglas. Um den Dachboden zu erreichen, ziehen wir den Tisch in den Flur, unter die Falltür. Auf dem Tisch stehend, fischen wir mit der Hacke in der Hand nach dem Riegel, der die Klappe zum Dachgeschoß öffnet. Hier oben ist nur eine alte Küchenkommode von Interesse, da sie ein gammeliges Stück Zucker, bekanntlich für Fliegen ein wahrer Leckerbissen, birgt. Wieder im ersten Stock legen wir den Köder-Zucker in das Glas und warten, bis die Fliege in unsere tödliche Falle getapst ist. Dann schnell den Deckel zu — Fliege tot. Das verblichene Insekt wird im Bad vorsichtig in das Netz der Spinne, die einen Waschlapen zu ihrem Lieblingsplatz auserkoren hat, gelegt, woraufhin diese ihren geliebten Lappen für einen kleinen Imbiß verläßt. Mit dem Waschlapen schmiert man den Boden in der Bibliothek ein, wendet den klebrigen Lappen anschließend so, daß dessen Inneres nach außen gekehrt ist und wirft ihn im Bad zurück in die Wanne. Nun könnt Ihr ohne Gefahr das Netz der Spinne zerstören und die Zahnbürste aus dem Spülkasten holen. Erneut in der Bibliothek wird mit dem kleinen Zähneschrubber das aufgetragene Bohnerwachs poliert. Endlich läßt sich die störrische Couch verschieben. Zutage tritt ein Fetzen Papier, der wichtige Hinweis enthält. Mißbraucht man das Bett im Schlafzimmer als Trampolin, so ist es möglich, das an der Decke hängende Tuch zu erwischen. Auf der Rückseite des Tuchs ist der zweite Teil der geheimen Notenfolge eingestickt. Bevor Ihr jedoch die richtigen Töne auf dem Klavier klimpern könnt, muß erst der Schlüssel für den abgesperrten Klavierdeckel besorgt werden. Dazu untersucht

man im Kinderzimmer die Kinderbibel, nimmt die gefundene Münze und begibt sich zum Gemälde in der Eingangshalle. Mit Hilfe des Geldstücks kann nun das kleine Metallschildchen unter dem Bild entfernt werden — ei was haben wir denn da, den Klavierdeckelschlüssel. Setzt Euch also an den Flügel und spielt die Tonfolge Gis, Ges, Dis, Fis, Ces. Schnappt Euch die Marmorkugel und versenkt diese im Loch Nr. 1 des Billardtisches. Mit der Spitzhacke wird im dunklen Kellerraum die Steinplatte freigelegt und geöffnet. Nun muß es schnell gehen: Der Griff des Queues wird als Heblersatz angebracht, der Hebel nach oben gedrückt und anschließend nach unten gezogen.... Willkommen im geheimen Keller! Anhand des Gedichtes im Tagebuch sollte es hier keine Probleme bereiten, die richtige Reiskombination herauszufinden. Angenehmen Trip!

!NEUERÖFFNUNG!

GRATIS erhält jeder 13. Besteller ein Computerspiel!

Angebote	Amiga
Cadaver Levels	40,80
Bundesliga Manager Edition	99,90
D/Generation	42,80
Humans	66,10
Lemmings Weihnachtsedition (Lemmings + Oh no, more... + 4 Weihnachtslevel)	69,90
King's Quest 4	40,60
Lotus 3	56,90
Populous Challenge	32,50
Populous II + Challenge	81,40
Shadow of the Beast III	62,40
Stellar 7	40,60
Zool	56,90

Sonderangebote:

Buck Rogers	} je 19,90
Kick Off II-Giants	
Railroad Tycoon North & South	
Bard's Tale III	} je 29,90
Mega Lo Mania	
Switch Blade II Wonderland	

Computerspieleversand **Markus Kassulke**

Großer Anger 18, 8728 Haßfurt
Nachnahme +8,- DM
Bestellung rund um die Uhr
Tel./Fax: 09521/64744

GALAXY

1869	89.-
AIR SUPPORT	69.-
AIRBUS 320	99.-
AMBERSTAR	89.-
AMOS DT.VERS.	129.-
AMOS PROFESS.	149.-
APIDYA	65.-
AQUATIC GAMES	69.-
ASHES OF THE EMPIRE	99.-
BARBARIAN 2 PSY.	29.90
BATTLE ISLE	89.-
-DATA DISC 1	49.-
BEHOLDER 2	89.-
BITMAP BROTHERS I	69.-
BLACK CRYPT	69.-
BUNDESL.MAN.PRO.	89.-
BUNDESL.MAN.EDIT.	99.-
CAESAR	69.-
CALIFORNIA GAMES 2	69.-
CAMPAIGN	79.-
CENTERBASE	79.-
CIVILISATION	99.-
COLOSSUS CHESS X	19.90
COMBAT CLASSICS	69.-
CONQUESTADOR	79.-
COVERT ACTION	99.-
DELIVERANCE	69.-
DREADNOUGHTS	89.-
-DATA DISC JE	49.-
DUNGEONMASTER +	
CHAOS STRIKES	69.-
EASY AMOS	99.-
EPIC	79.-
EXODUS 3010	79.-
EYE OF THE BEHOLD.2	89.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
F16 FALCON	34.-
FIRE & ICE	69.-
GATEWAY T.SAV.FRONT.	39.90
GRAHAM TAYLOR MAN.	69.-
GRAND PRIX	89.-
GREAT COURTS 2	75.-
GUNSHIP 2000	99.-
HEXUMA	99.-
HISTORY LINE	89.-
HUMANS	69.-
JAGUAR XJ220	69.-
JOHN MADDEN FB.	69.-
KNIGHTS O.T.SKY	89.-
LEGEND O.KYRANDIA	69.-
LEMMINGS DOUBLEP.	99.-
LINKS	99.-
LORDS O.RIS.SUN	34.90
LORD OF THE RINGS	89.-
LOTUS ESPRIT 3	69.-
LURE O.T.TEMPRESS	79.-
MAD TV	89.-
MIGHT & MAGIC 3	89.-
NO GREATER GLORY	79.-
NO SECOND PRIZE	69.-
PALADIN 2	69.-
PATRIZIER	89.-
PERFECT GENERAL	89.-
PINBALL FANTASIES	69.-
POLICE QUEST 2	89.-
POPULOUS 2	69.-
POPULOUS CHALLENGE	39.-
POPULOUS EDITOR	25.90
POWERHITS	69.-
PREMIERE	79.-
PUSH OVER	69.-
RAILROAD TYCOON	89.-
RED ZONE	69.-
REGENT	89.-
RISKY WOODS	69.-
ROBOSPORTS	69.-
SEC.O.MONKEY ISL.2	89.-
SENSIBLE SOCCER	69.-
SHAD.O.BEAST 2	29.90
SHAD.O.BEAST 3	69.-
SILENT SERVICE II	99.-
SILLY PUTTY	59.-
SPACE MAX	79.-
SPECIAL FORCES	99.-
TRODDLERS	69.-
VROOM	59.90
WING COMMANDER	109.-
WIZKID	69.-
WOLFCHILD	69.-
ZOOL	69.-

089/7605151

089/7470689

PLINGANSERSTR.26

8000 MÜNCHEN 70

Sie wollen immer das Beste?

Mega Soft

WARE VERSAND

Sekt oder Selters?

1869(D)	76,90
Air Support(D)	59,90
Ambrosia(D)	79,90
Aradia(D)	59,90
Aquatic Games(D)	62,90
Archer McLean's Pool(D)	59,90
Ashes of Empire(D)	89,90
Assassin(D)	59,90
B.A.T. 2(D)	a.A.
B.C. Kid(D)	a.A.
Bone of the Cosmic Forge(D)	66,90
Bard's Tale Trilogy(D)	a.A.
Beau Jolly's Big Box 2(D)	74,90
Bitmap Brothers Comp. 2(D)	64,90
Bundesliga Manager Prof.(D)	74,90
Casari(D)	64,90
Catchem(D)	59,90
Campaign(D)	69,90
Chaos Engine(D)	a.A.
Civilization(D)	82,90
Combat Classics(D)	64,90
Conquistador Data Disk(D)	44,90
Curse of Enchantment(D)	a.A.
Cytron(D)	64,90
Das Schwarze Auge(D)	79,90
Der Patrizier(D)	74,90
Dungeon Master/Chaos... (D)	66,90
Dynablaster(D)	69,90
Epic(D)	69,90
Eye of the Beholder 2(D)	89,90
Fire & Ice(D)	62,90
Formula One Grand Prix(D)	82,90
Frontier: Elite 2(D)	a.A.
Gen Z(D)	a.A.
Gunship 2000(D)	a.A.
Hexuma(D)	89,90
Historyline 1914-1918(D)	82,90
Indiana Jones IV(D)	89,90
Ishar(D)	76,90
Jaguar XJ 220(D)	62,90
Legend of Kyandia(D)	64,90
Legend of Valour(D)	89,90
Leisure Suit Larry 5(D)	76,90
Lemmings Doublepack(D)	59,90
Lionheart(D)	a.A.
Lotus Spirit Turbo C. 3(D)	59,90
Mad TV(D)	76,90
Mad TV Data Disk(D)	29,90
Mega Sports(D)	64,90
Mega Traveller 2(D)	64,90
Might & Magic III(D)	76,90
Motorthead	39,90
Nigel Mansell GP(D)	76,90
No Greater Glory	74,90
No Second Prize(D)	a.A.
Outlander(D)	76,90
Pacific Islands(D)	72,90
Parasol Stars(D)	64,90
Pinball Fantasies(D)	62,90
Pools of Darkness(D)	76,90
Populous II Challenge(D)	35,90
Populous II + Challenge(D)	79,90
Premiere(D)	72,90
Push-Over(D)	62,90
Reach out for Gold(D)	a.A.
Robosport(D)	62,90
Sec. of Monkey Island 2(D)	89,90
Sensible Soccer(D)	62,90
Shadow of the Beast III(D)	62,90
Silly Putty(D)	69,90
Sim Ant(D)	89,90
Sim Earth(D)	82,90
Space Max(D)	69,90
Special Forces(D)	82,90
The Humans(D)	62,90
The Last Treasure of Infocom	109,90
The Perfect General(D)	82,90
Traddlers(D)	59,90
TV Sports Baseball(D)	64,90
Ultima VIII(D)	69,90
Vikings/Fields of Conquest	64,90
Wing Commander(D)	89,90
Wizard(D)	64,90
Zool(D)	59,90

Mega Special Pack No. 2: Celtic Legends, Mega-Lo-Mania, Powermonger, Alle DV
DM 99,90
Mega Special Pack 1, 3 bis 8
a.A.

Zubehör

Umschaltplatte für Amiga 500 plus	DM 105,90
+16 ROM Kickstart V1.3	
512 KB Speichererweiterung mit Uhr abschaltbar	DM 72,90
Ext. Laufwerk 3,5" absch.	DM 149,90
2,0 MB Speichererw. A2000	DM 249,90
Bücher und Lösungsbücher	a.A.

Die angegebenen Preise sind Versand-

Täglicher Bestellservice

Mo. bis Fr. 9.00 - 19.00 Uhr
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

04221/64483

HUNTESTRASSE 2
2870 DELMENHORST

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag

Versand per NN + 9,00 DM
Bei Vorkasse Eurocheck + 5,00 DM

(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

LÖSUNG

Legende of Kyrandia

Kalt wie Eis, zu Stein erstarrt steht Brandons Opi stumm in der Ecke. Gepeinig und gesteinigt von des Teufels liebstem Hofnarren — Malcolm. Als Enkel eines der bedeutendsten Zaubermeisters der kyrandianischen Hemisphäre können wir diese Schmach natürlich nicht auf unserer Familienehre sitzen lassen! Schnüren wir also unser Bündel, schlüpfen wir in die festen Wanderstiefel und machen uns auf zum Großangriff gegen die böse Macht einer Größenwahnsinnigen Witzfigur.

In Opis Baumvilla greifen wir uns als erstes den roten Edelstein und das Blatt Papier vom Tisch. Versteckt zwischen den hölzernen Beinen des Arbeitstisches lehnt eine Säge. Getreu dem Motto „eine Säge im Haus erspart den Zimmermann im Wald“ wandert das rostige Holzfällerinstrument in unsere Hosentaschen (was da so alles reingeht!). Links am Eck steht der Pott, in dem Großpapa immer seine würzigen Zaubertränkelein zu kochen pflegte — doch statt einer magischen Suppe findet sich momentan nur ein alter Apfel auf dem Boden des Gefäßes. Na ja, was soll's, für den kleinen Hunger zwischendurch ist er allemal gut genug. Also ebenfalls ins Inventory damit. Wie es scheint, ist hier nichts weiter zu holen — na dann wollen wir doch mal die Gegend mit unserer Anwesenheit beglücken.

Rechts, am „Pool of Sorrow“, wird Brandon eine Träne fangen, sobald man auf den Teich klickt. Weiter rechts bietet sich dem erstaunten Abenteurer ein kleines Wunder dar: Ein welches Blatt schwebt zu Boden und verwandelt sich in einen grünen Edelstein (Peridot). Diese seltsamen Ereignisse finden übrigens auf der ganzen Insel statt. Ihr werdet auf Euren Spaziergängen durch die Wälder von Kyrandia somit bunt verstreut eine ganze Kollektion verschiedenster Edelklunker finden, die Ihr selbstmurmelnd Euren Taschen einverleiben solltet. Am leicht lädierten „Forest Altar“ blühen die schönsten Rosen. Da kann Brandon der Versuchung, eine dieser filigranen Naturwunder zu pflücken, nicht widerstehen. Etwas weiter links, beim „Rotting Tree“, entpuppt sich die Träne aus dem weinerlichen See als ökologische Wunderwaffe — die fast abgestorbene

Trauerweide erblüht zu neuem Leben. Merith, ein kleiner drolliger Kerl, der unsere Baumheilung aus nächster Nähe beobachtet hat, ist begeistert und möchte unbedingt eine Runde „Fangen“ mit dem großen Heilkünstler spielen. Tja, eigentlich sind wir ja schon aus dem Alter raus, jedoch hat der verspielte Bursche einen interessanten Fund gemacht: Eine winzige rote Murmel, die wir doch ganz gern mal genauer unter die Lupe nehmen würden. Also hinterher, bis Merith scheinbar verschwunden ist. In südlicher Richtung, am „Cavernous Entrance“, trauert Herman um seine Brücke, die nicht gerade in Bestzustand ist. Drückt ihm den alten Fuchsschwanz aus Opas Baumhütte in die Gichtkrallen, und er wird sich umgehend an die Restaurierung des zerstörten Schluchtübergangs machen. Wir schauen in der Zwischenzeit mal bei Brynn im Tempel vorbei. Sie dechiffriert nicht nur bereitwillig die Notiz unseres felsigen Großvatis, sondern verwandelt auch die mitgebrachte Rose in eine gar silbrig glänzende Zauberblume, die uns in Verbindung mit dem Forest Altar in den Besitz des magischen Amuletts bringen wird. Auf dem Weg zum Altar begegnen wir erneut Merith, der vor Freude über unser Erscheinen wahre Luftsprünge vollführt. Nach seinem gekonnten Abgang stecken wir die Murmel, die ihm bei seiner akrobatischen Höchstleistung aus der Hosentasche fällt, zu unseren anderen Errungenschaften. Gleich rechts davon stehen wir vor dem ebenfalls reparaturbedürftigen Waldaltar, welchem wohl jemand eine Murmel aus der Krone gebrochen hat... Murmel? Na, da haben wir doch zufällig das passende Ersatzteil auf Lager! Also her mit dem Schusser, Altar geflickt und die magische Silberrose daraufgelegt — schon ist man im Besitz des sagenumwobenen Zauberanhängers. So, jetzt woll'n wir doch mal sehen, wie weit Herman mit der Hängebrücke ist. Tatsächlich, der Weg in die Timbermist Woods ist endlich frei!

Die Timbermist Woods:

Streng Brynns Rat befolgend, führt unser erster Weg schnurstracks zu Darm, dem Scrollmaster. Der alte Zauberfuzzi beauftragt uns mit der Suche nach einer

Vogelfeder, ohne die er sich außerstande sieht, eine angemessene magische Schriftrolle für uns zu entwerfen. Auf unserer Erkundungstour durch den Timbermist gilt es nun, drei Dinge aufzustöbern: eine Eichel, eine Walnuß und einen Tannenzapfen. Diese drei Waldfrüchte versenkt Ihr vorsichtig im Erdloch bei der „Deadwood Glade“. Eine Laune der Natur namens „Pseudobushiahugiflora“ schießt aus dem Boden und vermag Euch den ersten Stein des Amuletts; er besitzt heilende Kräfte. Ein Stück weiter nördlich kauert ein roter Vogel mit gebrochenem Flügel in seinem Nest — wäre doch gelacht, wenn unsere neue magische Kraft dem kleinen Piepmatz nicht helfen könnte! Ein Klick auf den gelben Stein genügt, und der rote Vogel flattert gesund und munter auf und davon. Zurück bleibt nur eine hübsche rote Feder, die wir umgehend zu Darm verfrachten. Er pinselt uns, wie versprochen, im Gegenzug eine Schriftrolle mit magischen Kräften. Wenn Ihr wollt, dürft Ihr sie ruhig mal ausprobieren (schaltet aber vorher die Heizung an...). Darms Rat, unsere „Birthstones“ zu finden, folgend, spazieren wir zum „Bubbling Spring“. Am Grund des dort entspringenden Baches findet sich der erste Geburtstagsbucker, der SUNSTONE. Ihn transportieren wir, wie alle anderen unterwegs gefundenen Edelsteine und Juwelen, zum „Marble Altar“. Hier müssen nun die vier richtigen bunten Steinchen in richtiger Reihenfolge in die goldene Schüssel auf dem Altar gelegt werden. Leider ist eine Angabe der korrekten Kombination nicht möglich, da diese von Spiel zu Spiel verschieden ist. Nur eines ist allen Kombinationen gemein: Der SUNSTONE ist der erste Birthstone. Die anderen drei sind ganz gewöhnliche, überall zu findende Edelsteine (bei mir klappte es mit SUNSTONE, AMETHYST, ONYX, RUBY). Der

Rubin (sehr wahrscheinlich einer der Birthstones) wächst nur auf dem Ruby Tree. Bei dem Versuch, einen der glitzernden roten Steine zu ergattern, widerfährt Brandon ein kleines Mißgeschick: Eine Schlange beißt ihm in die Pfote. Aber alles kein Problem, nach erfolgreicher Rubin-Ernte verpassen wir Brandon durch einen Klick auf den gelben Amulettstein wieder eine gesündere Gesichtsfarbe. Habt Ihr's schließlich doch geschafft, Eure Steinchenreihenfolge herauszufinden, spuckt der Altar eine Panflöte aus. Mit dieser Tröte bewaffnet wagen wir uns in „Serpents Grotto“, wo good old Malcolm uns das erste Mal ans Leder will. Der großmäulige Späßlemacher glaubt doch tatsächlich, uns mit einem Messer treffen zu können — werft ihm seinen Zahnstocher postwendend zurück und werdet Zeuge, wie der mächtige Malcolm das Hasenpanier ergreift. Um uns an der Verfolgung zu hindern, friert er vor seinem Verschwinden noch fix den Eingang zur Höhle zu — doch die schrägen Töne unseres Blasinstruments bringen jedes Eis zum Schmelzen! Bevor wir uns jetzt zum gefährlichsten Teil des Spiels aufmachen, solltet Ihr alle Gegenstände außer der Schriftrolle vor dem Höhleneingang ablegen.

Serpents Grotto:

Die Grotte ist ein riesiges Labyrinth, ziemlich dunkel und äußerst gefährlich (also öfter mal ans Zwischenspeichern denken!). Wenn Ihr wollt, dürft Ihr freilich gerne Eurem Forscherdrang nachgeben und auf eigene Gefahr die Tiefen der Drachenhöhle ausloten. Für die „Beamten“ unter Euch hier der sichere und gemütliche Weg durch die Dunkelheit, ausgehend vom „Natural Mineral Pool“: rechts, rechts, rechts, dreimal „Fireberries“ nehmen, nach oben, eine Feuerbeere ablegen, rechts, Feuerbeere ablegen,

runter, Feuerbeere ablegen, runter, drei Feuerbeeren aufnehmen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Felsbrocken aufheben, Feuerbeere ablegen, nach oben, Feuerbeere ablegen, rechts, zwei Feuerbeeren pflücken, nach oben, Feuerbeere ablegen, rechts, Feuerbeere ablegen, rechts zum „Pantheon of Moonlight“ laufen. Hier mit den violetten Irrlichtern sprechen, weiter nach rechts, drei Fireberries ernten, runter, den Fels aufheben, eine Fireberry ablegen, runter, Feuerbeere ablegen, links, Feuerbeere ablegen, runter, zwei Feuerbeeren mitnehmen, runter, Feuerbeere ablegen, runter, Feuerbeere ablegen, rechts zum „Cavern of Twilight“ begeben. Die Goldmünze sowie der Stein rechts im Bild werden eingesackt, dann wieder nach rechts, drei Feuerbeeren einstecken, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Feuerbeere ablegen, links, Feuerbeere ablegen, nach oben, eine Feuerbeere nehmen, nach oben, den Felsbrocken aufheben, eine Feuerbeere ablegen, runter, drei Feuerbeeren abzupfen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Feuerbeere ablegen, rechts, Feuerbeere ablegen, runter, zwei Feuerbeeren aufnehmen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben. Ihr befindet Euch in der „Cavern of Emeralds“. Zwei Emeralds einsacken und die glitzernde Höhle nach oben verlassen. Eine Feuerbeere ablegen, rechts, zwei Feuerbeeren abreißen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Felsbrocken aufheben, Feuerbeere ablegen. Brandon sollte nun fünf Felsbrocken, zwei Emeralds, eine Goldmünze und eine Schriftrolle in seinen Taschen verstaut haben. Richtig? Dann auf, auf zurück zum Fallgitter! Ihr findet doch locker alleine zurück, oder? Was, Ihr habt keine Karte gezeichnet...? Na gut, hier ist der Rückweg: runter, zweimal links, zweimal runter, links, nach oben, links, nach unten, links, nach un-

ESSER' SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

1869	DV 69.-	Hexuma	DV 84.-	Populous 2 Plus Chall.	DA 69.-
Air Support	DA 47.-	History Line	DA 69.-	Powerhits	DA 56.-
Aquatic Games	DA 54.-	Hook	DA 56.-	Push Over	DA 56.-
Archer Macleans Pool	DA 49.-	Humans	DA 56.-	Red Zone	DA 56.-
B.A.T. 2	DV a.A.	Indiana Jones 4	DV 84.-	Regent	DV 69.-
Caesar	DA 56.-	Int. Sports Challenge	DA 63.-	Robosport	DA 56.-
California Games 2	DA 56.-	Jaguar XJ 220	DA 56.-	Sensible Soccer	DA 56.-
Campaign	DV 63.-	Larry 5	DV 69.-	Shadow of the Beast 3	DA 54.-
Carl Lewis Challenge	DA 56.-	Legend of Kyrandia	DV 63.-	Shuttle	DV 56.-
Civilisation	DV 77.-	Lemmings 2 (NEU!)	DA a.A.	Silly Putty	DA 49.-
Combat Classic	DA 56.-	Links Course Beautiful	E 37.-	Sword of Honour	DA 49.-
Das schwarze Auge	DV 73.-	Links Course Firestone	E 37.-	Troddlers	DA 56.-
Der Patrizier	DV 69.-	Lord of the Rings	DV 73.-	Wing Commander 1	DV 84.-
Dune	DV 69.-	Lotus Turbo 3	DA 49.-	Wizkid	DA 56.-
Dungeon Master/Chaos Back	56.-	Lure of Temptress	DV 66.-	Zool	DA 49.-
Eye of Beholder 2	DV 84.-	Nigel Mansell	DA 56.-		
Fire & Ice	DA 56.-	No Second Price	DA 54.-		
Global Effect	DV 73.-	Paladin 2	DA 56.-		
Graham Taylor Soccer	D/E 56.-	Pinball Fantasies	DA 56.-		
Guy Spy	DA 63.-	Plan 9 from Outer Space	DA 73.-		

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software-Cartridges, sowie Software für andere Computersysteme

VECTOR®

STÜTZPUNKT-HÄNDLER

3,5" externes Laufwerk	129.-
512 KB für A500	65.-
1 MB für A500 plus	119.-
400 dpi Mouse	65.-
Crystal Trackball	92.-
Disketten MF2DD 3,5" 10er	8.90
Joystick Competition STAR	37.-
Trackball	79.-
Trackdisplay A2000	89.-
AMOS Interpreter	DV 99.-
Directory Opus V 3.41	DA 93.-
Final Copy II	DV 239.-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 149.-
X-Copy Tools (9/92 NEU!!)	75.-

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00
bei Nachnahme Post DM 9.00; UPS DM 12.00
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 15.00
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER/SOFT

Legend of Skywindia

ten, rechts, nach unten, dreimal links, dreimal nach oben, rechts, zweimal nach oben, dreimal nach links, nach unten, links, zweimal nach unten, links, zweimal nach oben, links, nach unten, links, und da wären wir. Laßt Brandon nun alle Steine in die Waagschale werfen — das Gitter öffnet sich, und wir können unsere gequälten kleinen Lungenbläschen mit reichlich Frischluft füllen. Wieder in den Timbermist Woods traben wir gemütlich zum „Ancient Well“ und schnippen nach alter Tradition die goldene Münze in den Brunnen... et voilà, schon halten wir einen MOONSTONE in den Händen, den die violetten Leuchtkugeln am Pantheon of Moonlight seit einiger Zeit schmerzlich vermissen. Macht Euch also wieder auf die Socken, es geht abermals in die Drachenhöhle. Vom Fallgitter aus führt folgender Weg zum Pantheon: rechts, nach oben, rechts, nach unten, nach unten, rechts, nach oben, nach oben, rechts, nach oben, rechts, rechts. Setzt hier den MOONSTONE in den Altar ein. Die beiden lila Leuchtbällchen freuen sich wie die Wurstbrote und verschmelzen zum Dank mit Brandons Körper — der zweite Stein unseres Amuletts färbt sich violett. Die neue magische Kraft wird selbstverfreilich auf der Stelle angetestet: Ein Klick auf den violetten Stein, und siehe da, Brandon schwebt als gleißender Mondlichtschusser durch die Prärie. Gleitet in Eurer momentan etwas diffusen Körperform bis zum River of Fire: Viermal rechts, zweimal runter, links, runter, links, runter, viermal rechts, runter und rechts. An diesem recht schweißtreibenden Ort mit Lavafluß und Feuerkaskaden nimmt Brandon automatisch wieder normale Gestalt an. Mit der magischen Schriftrolle von Darm verschaffen wir

uns die nötige Kühlung, um ungeröstet über die Brücke nach oben zu schreiten. Hier oxidiert ein eiserner Schlüssel vor sich hin — soll er doch einfach in unserer Hosentasche weiterrosten! Über die Brücke wieder am Ausgang der nunmehr eisigen Grotte angelangt, spielen wir erneut rosa Sternchenschwarm und schweben ab in den Faeriewood: links, nach oben, dreimal links, viermal nach oben, fünfmal nach links, runter, links, zweimal nach oben, nach rechts, und raus aus der muffigen Gruft.

Faeriewood:

Zwei Screens weiter rechts befördert ein Ast Brandon in das Land der Träume. Erst in Zanthias Behausung erwacht unser Dornröschen wieder aus seinem Zwangsnickerchen. Nach einem kurzen Plauderstündchen mit der großen Hexenmeisterin erhalten wir den Auftrag, eine Pulle magischen Wassers aus dem „Enchanted Fountain“ zu besorgen. Schnappt Euch also die leere Flasche und wandelt flotten Schrittes zum Fountain. Malcolm, des Teufels Alleinunterhalter, wartet hier bereits darauf, Euch einen dicken Strich durch die Rechnung zu ziehen. Er klagt eine der magischen Lampen des Springbrunnens, woraufhin dieser, nun trocken wie ein 91er Edeltwicker, keinen Milliliter des magischen Nasses mehr enthält. Der Schelm des Gehörnten scheint jedoch nicht gerade einfallreich in der Auswahl seiner Verstecke zu sein: Bei einem kurzen Waldspaziergang entdecken wir einen brennenden Ast, der als Tarnung für das verschwundene Brunnen-Utensil dienen soll — ha! Lächerlich! Mit Darms magischem Geschreibsel ist der Brand im Nu gelöscht und das gute Stück in unserem Besitz. Am Enchanted Fountain montiert man daraufhin die fehlende

Lampe, füllt die Flasche mit der kostbaren Flüssigkeit und kippt sich das Zeug gleich mal hinter die Binde — der dritte Stein des Amuletts leuchtet blau auf. Füllt jetzt ein zweites Mal die Pulle und bringt den guten Stoff zu Zanthia. Allerdings benötigt sie für ihre Zaubertänke noch einige frische Blaubeeren. Dreimal dürft Ihr raten, wer die Blaufrüchte herankarren darf! Leert also Eure Taschen, latscht zum „Cascading Waterfall“, reißt vier, fünf Blaubeerbüschel vom Strauch und bringt sie ins Haus der Zauberin. Zanthia ist auf und davon! Aber was soll's, Zaubertänke mixen kann doch nicht so schwer sein. Als erstes würzen wir ihren Sud mit zwei der mitgebrachten Heidelbeeren — die Suppe färbt sich bläulich. Für die Zubereitung der Zaubertänke, bzw. für den weiteren Spielverlauf sind folgende Gegenstände aus den Timbermist Woods erforderlich: ein Sapphire, ein Ruby, eine Tulip, ein Topas, ein Apfel und eine Rose. Lauft zum Cavernous Entrance, klickt den violetten Stein an, fliegt in die Serpents Grotto, so weit es geht nach unten, dann immer weiter nach links, bis Ihr im Timbermist wieder Eure ursprüngliche Gestalt annehmt. Besorgt die Zutaten und schwebt auf gleichem Weg zum Faeriewood zurück. Entledigt Euch in Zanthia's Labor der schweren Last und klickt den Teppich auf dem Boden an. Ein Geheimgang, der in einen versteckten Teil des Waldes mündet, sticht sofort ins müde Abenteuerauge. Im Norden des geheimen Gebietes offenbart sich uns eine „Tropical Lagoon“. Hier wachsen die Exotic Flowers, weitere Bestandteile für unsere Zaubermixturen. Mit frisch gepflückten Exoten eilen wir in das Zauberkloster zurück und beginnen mit der Herstellung der Tränke. Ver-

gewissert Euch vorher, daß genügend leere Flaschen zur Hand sind (vier Stück). Wenn nicht, lauft in den Wald und betretet anschließend wieder die Hütte der Zauberin, bis ausreichend Leergut zur Verfügung steht. Der Sapphire und die Blaubeeren wandern nun in den Topf. Eine Flasche wird mit der tiefblauen Flüssigkeit gefüllt. Der nächste Trank entsteht durch Zugeben von Ruby und Exotic Flower in den großen Pott. Wir entnehmen gleich zwei Flaschen des blutroten Gebräus. Als letztes färbt man das aufgesetzte Supperl mit einem Topas und einer Tulip gelb. Auch hiervon eine Flasche abfüllen und gleich mit den vier Tränken durch den Geheimgang zu den „Crystals of Alchemy“ eilen. Plaziert eine rote und eine blaue Flasche Saft in die Vertiefungen, ein violetter Magietrank erscheint. Die gelbe und die rote Bottle mixt der kristallene Barkeeper zu einem orangen Cocktail zusammen. Jetzt kümmern wir uns mal um den „Royal Chalice“. Das königliche Trinkgefäß schwebt so mir nichts dir nichts mitten im Wald herum, zu hoch, um es mit bloßen Händen zu erreichen. Aber wozu haben wir denn unser schönes Amulett? Flink den blauen Stein aktiviert, und schon haben wir den Kelch mit dem Elch... na ja, zumindest fast. Ein Bild weiter rechts stehen wir vor der Tür des diebischen Kobolds. Öffnet die Tür und genehmigt Euch den violetten Trank. Der kleine Kerl schlägt uns ein Tauschgeschäft vor: Gral mit dem Wal gegen etwas Gutes — gebt ihm 'nen vergammelten Apfel! Schnappt Euch draußen vor der Tür Euren Becher mit dem Fächer und beugt Euch zur Tropical Lagoon. Der freie Platz, geschmückt mit den goldenen Einhörnchen, erinnert verdammt an

einen Hubschrauberlande- und Startplatz. Warum also nicht auf die Plattform stellen und einen Schluck oranges Zauberwasser probieren? Doch halt, halt! Bevor Ihr diesen Gedanken in die Tat umsetzt, ist ein prüfender Blick in Eure Hosentaschen angesagt: Ein Schlüssel, die Rose und der Pokal mit dem Portal sollten nicht fehlen. Alles da? Dann guten Flug!

Die Insel des Königs:

Sicher auf dem Eiland gelandet, geht's nach rechts. Am Grab der verstorbenen Eltern legt man die Rose nieder. Mutters Geist, entzückt von dem welken Blumenstengel, versorgt ihren Sohnenmann daraufhin nicht nur mit klugen Sprüchen, sondern auch mit dem letzten, dem roten Amulettstein. Am Tor der alten Burg angelangt, kommt der rote Zauberstein auch schon zu seinem ersten Einsatz. Danach steckt man den Schlüssel ins Schlüsselloch und verschafft sich Zutritt zum Schloß.

Castle Kyrandia:

In der Eingangshalle verklickert uns Malcolm seine „Hausordnung“, wünscht einen angenehmen Aufenthalt und verschwindet in den finsternen Gängen des alten Gemäuers. So ein mieser Gastgeber, nicht mal 'nen Begrüßungsbiß hat's gegeben! Tja, dann werden wir uns eben selbst eine Stulle schmieren. In der Küche findet sich zwar nix zu mampfen, dafür aber eines der königlichen Insignien: das Zep- ter. Den Zahnstocher des Herrschers unauffällig in die Tasche gesteckt, und ab über die „Great Hall“ in die Bibliothek „Small Study“ ge- eilt. Zieht hier nur die Bücher „O-pal“, „P-otions“, „E-chantment“ und „N-ature“ aus den Regalen — der Steinkamin mit den furchter- regenden Beißerchen offen- bart ein weiteres Königszei- chen: die Krone. Klar, daß auch die Kopfbedeckung des Königs in unser Inventory wandert, bevor wir über die „Castle Entry Hall“ in den ersten Stock laufen. Rechts in einem „Bedroom“ steht

ein Glockenspiel. Auf dem Weg dorthin treffen wir Her- man den Brückenwächter wieder. Er ist inzwischen so'n bißchen auf dem Zom- bie-Trip und meint, uns un- bedingt mit seiner Säge kit- zeln zu müssen. Der gelbe Amulettstein sollte ausrei- chen, um ihm den Strom ab- zudrehen. Am Glockenspiel schnappt man sich das kleine Hämmerchen und spielt die Tonfolge DO, FA, MI, RE (für Unmusikalische: grüne Glocke, weiße Glocke, gol- dene, und zum Schluß blaue Glocke). Der Safe öffnet sich und gibt einen kleinen golde- nen Schlüssel frei, der zu- sammen mit einem zweiten Goldkey das große Portal der Great Hall entriegelt. Auf der Suche nach dem zweiten Türöffner verschlägt es uns wieder in die Bibliothek. Die Steinfratze am Kamin begut- achtend, dreht sich plötzlich die Wand, und wir stehen un- verhofft in den Katakomben des Schlosses. Tastet Euch nun die Gänge entlang, bis zu einem grünen Kraftfeld mit kleinen Sternchen. Der blaue Stein des Amuletts schafft uns auch dieses Hin- dernis vom Hals. Unter ei- nem leicht hervorgehobenen Stein wird Brandon schließ- lich fündig: der zweite Schlüssel zum Portal. Also nix wie raus aus dem finsternen Dungeon und flink die große Tür in der Great Hall mittels der beiden Keys geöffnet. Tretet ein, bringt Krone, Zepter und Gral mit hinein.... Plaziert den könig- lichen Kram auf die dafür vorgesehenen Podeste: die Krone in die Mitte, das Zep- ter links und den Gral rechts. Das Tor zu Eurer Rechten gibt den Weg in das „Cham- ber of the Kyragem“ frei. Doch bevor Brandon auch nur einen einzigen Schritt in Richtung heilige Kammer unternehmen kann, stellt sich ihm Malcolm, der höllische Narr, in den Weg. Nach kur- zer Unterredung zimmert Brandon seinem Widersacher eine und bewegt sich in die Kyragem-Kammer. Stellt Euch hier schleunigst vor den rechten Spiegel und ge- braucht Eure rote Macht wei- se...

Troddlers: Zeittechnische Probleme löst man durch Veränderung der Adresse 7EC83. Die Anzahl der roten Diamanten findet sich in Adresse 7EB36, die der grünen in Adresse 7EB35 und die der blauen in 7EB34.

Locomotion: Manchmal sind es einfach zu viele Züge, die man da so an ihren Bestimmungsort dirigieren muß. Weniger Arbeit schreibt man sich daher in Adresse 25A79.

Paperboy II: Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Leben manipuliert man in Adresse 207F0, die der Zeitungen in 20804.

Zool: Einige Ninjas mehr auf dem Konto verschafft man sich durch Veränderung des Werts der Adresse 22B6B. Die Zeit arbeitet für Euch, sobald Ihr sie in Adresse 14E9 zu Euren Gunsten geändert habt. Zur Energieauffrischung bear- beitet man Adresse 1EF5C.

Wer sich allerdings einen nicht enden wollenden Vorrat an Energie erschlummeln will, muß folgendermaßen verfahren:

Mit dem Befehl d 1A75E disassembliert man das Programm und gibt ^ vor der angezeigten Adresse und NOP nach der Adresse ein. Das Ganze sollte also so aus- sehen:

```
^01A75E NOP (Return drücken bis)
^01A760 NOP (Return)
^01A762 NOP (Return, dann ESC drücken)
```

Double Dragon 3: Der Countdown läßt sich in Adresse A97 verlängern. Für das nötige Kleingeld sorgt man in Adresse A95. Die Energie des tapferen Fight- ers findet Ihr in ADB.

Herausgefunden wurden all diese nützlichen Adressen von Sven Paulsen, Christian Betz, Philipp Cromme und Mike Neunstiel.

Knüllerpreise

Freeware • PD • Shareware

150 tolle Spiele

Star Trek, DragonCave, Cubistic, Pythagoras, ImperiumRomanum, Klondike, Mahjong, Reversi, MegaBall, AirAcell, Baby, Diplomacy, Pipeline, Ringwar, Tetris, Drip, Yatz, AmiOmega, MissileCmd, PetersQuest, Car, Sys, Paranoids, Monopoly, EvilTower, BlackJack, Ishid, Paragon, Tron, Equilog und 120 weitere Spiele

für 109,- nur 73 Pf pro Spiel

100 Spiele	75,-
50 Spiele	39,-
25 Spiele	20,-
Strategie-Set (15 Spiele) 29,-	
Action-Set (15 Spiele) 29,-	

<p>Amos-Musik über 100 Musikst. 13 Disks 29,-</p> <p>Amos-Spiele mit Quellcode, Reversi, Mahjong, Matchcards, Arcadia u.a. 10 Disk 29,-</p> <p>Amos 10 Disketten alle Programme inkl. Quellcode, u.a. Demos, Verschiedenes 29,-</p> <p>1000 Samples + 5 Musikprgs. Med 3.10, Wizard of Sound, GMC, Sequenzer, IntuTracker und über 1000 Samples 45,-</p> <p>Antiviruspaket 20 Virenkiller 9,-</p> <p>Diskutilities 10 Disketten u.a. SuperDuper, DirWork, FreeCopy, FastDisk, DiskSalv, Pcopy, DFrag, FoCo, Optimizer, LhA, LhArc, Lhwarp, Zoo, Zoom, FDM, weitere Tools u. Packer 25,-</p> <p>Fraktale auch zum Berechnen von Landschaften 8 Disk u.a. Scenery, Landscape, TurboMandel, FCS, IceFrag, MAK 29,-</p> <p>Diskettenbox 3,5" abschließbar für 40 Stück 9,90 für 100 Stück 13,90 Mouse Pad 4,90</p>	<p style="text-align: center;">PD 3.5" Diskette 1,45 DM</p> <p style="text-align: center;">virusgeprüft und mit Verify kopiert</p> <p>Fred Fish -730 Kickstart -520 Amos -300 Cactus -40 Gellit -50 Time -30 Amok -60 ChemiePD -30 Bavarian -350 Franz -170</p> <p>! Alle Pakete auf Markendisketten !</p> <p>Farbbänder billigst! Epson LQ 400-850 9,50 Fujitsu DL 1100/900 11,90 Star LC 10/20 7,50 NEC P2+/2200 11,90 Star LC 24-10/15 9,90 NEC PG7+ 11,90</p>
--	--

Tel. 030 / 251 84 42 24h Bestellannahme, auch Feiertags!

Jeder Bestellung liegen 2 Gratisdisks mit Virenkiller, Spielen und Katalog bei !!

- Disketten sind Virusgeprüft
- kopiert wird mit Verify
- versandgerechte Verpackung
- schnelle Bearbeitung
- immer auf aktuellem Stand

A. Reibig
Am Berlin Museum 27
W-1000 Berlin 61
Kein Ladenverkauf (!)

Preis verstehen sich in DM. Angebot freibleibend. Gewährleistung über Informatik und Programmierung vorbehalten.

DIE LISTIGEN CHEATS

In der letzten Ausgabe brachen wir den Rätseln um die vier Level von **Beast III** das Rückgrat — schön und gut, aber was nützt des Rätsels beste Lösung, wenn unserem tapferen Helden durch unzählige Schlachten mit den fiesesten Monstern schneller als erwartet die Kräfte schwinden? Aus diesem Grund hat Immunologe Dirk Bujna in langjähriger Forschungsarbeit ein perfektes Stärkungsmittel erfunden: Vor dem Spielstart PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME eingeben (auf Leerzeichen zwischen den Worten und Y=Z achten) und mit der RETURN-TASTE „herunterspülen“. Die Wirkung dieses Wundermittels zaubert nicht nur einen Smiley in die rechte untere Ecke des Monitors, sondern steigert auch auf Knopfdruck die Abwehrkräfte eines jeden Beast-Busters ins Unendliche: Die rechte Cursor-Taste „->“ an einer x-beliebigen Stelle im Spiel betätigt, aktiviert die Unsterblichkeit, die linke Cursor-Taste hebt sie wieder auf. Über Risiken und Nebenwirkungen befragen sie Ihren Arzt oder Apotheker...

Neben den normalen Paßwörtern zu **Nicky Boom** (siehe AJ 11/92) fand Dirk noch einen ganz besonderen Levelcode heraus: TRONIX. Dieses unscheinbare Wort befördert den kleinen Hosenmatz auf Abwegen zwar nicht in einen bestimmten Level, beschert ihm jedoch Leben bis zum Erbrechen und der Tastatur einige neubelegte Funktionstasten:

F1 — Schutzschild neu aktivieren
F2 — kleine Bomben auffüllen
F3 — Schlüssel auffüllen
F4 — große Bomben auffüllen
DEL — ab in den nächsten Level

Rekruten, die eine Ausbildung zum **Ork** anstreben, haben etwa die gleiche Überlebenschance wie ein Frosch im Mixer — außer sie gehören zu den schlauen Joker-Lesern, die dieses wahnwitzig schwere Spiel dank Dirks Hilfe eine ganze Ecke leichter gestalten können. Und so wird's gemacht: Gleich zu

Beginn das erstbeste Terminal aktivieren, das Fadenkreuz in jede Ecke des Terminal-Screens steuern und dort je einmal den Joystickknopf drücken. Nach Verlassen des Terminal-Modus sind nun alle überlebensnotwendigen Werte bequem und einfach per Tastendruck zu manipulieren:

F-Taste: Sprit für Flugmodus auffüllen

A-Taste: Munition aufstocken

H-Taste: Lebensenergie auffrischen

RETURN-Taste: Jet-Pack zünden/abschalten

Im Titelbild läßt sich außerdem mittels der Funktionstasten der gewünschte Level anwählen.

Der vierte und letzte Beitrag von Dirk, inzwischen einstimmig zum Haus- und Hoflieferanten des Jokers erklärt, betrifft die **Lotus 3**-Piloten unter Euch: Wer schon jeden Grashalm der 64 Rennstrecken persönlich mit Namen und Chlorophyllgehalt kennt, jedoch zu faul ist, eigene Parcours zu designen, sollte als Levelcode GAMESMAST verwenden und die „Rundstrecke“ selektieren. Das Wort GAMESMASTER, welches daraufhin im Code-Feld erscheint, zeigt uns an, daß die private Teststrecke des Gamesmaster (wer oder was auch immer das sein mag) Euch nun zur Verfügung steht.

Tja, und sollte Euer heißer Reifen für das eine oder andere Rennen nicht heiß genug gewesen sein und somit am Ende der Zeit noch zuviel Wegstrecke bis zum nächsten Checkpoint übrig sein, dann unterstützt Euer fahrerisches Können, bevor Ihr erneut ins Cockpit klettert, durch den Cheat von Simon Finkenstaedt: Ihr müßt nämlich lediglich für beide Spieler den Namen BAKTOTHEFISH eintragen, um den lästigen Timeouts endgültig ein Schnippchen zu schlagen. Nun könnt Ihr alle Strecken getreu dem Motto „gleiten statt hetzen“ gemütlich entlangkurven.

Getreu der Lotus-Tradition wartet auch die dritte Versoftung des englischen Sportflitzers mit einem kleinen Unterspielchen auf. Solltet Ihr also dem ewigen

Gasgeben überdrüssig geworden sein, gebt als Levelcode CU AMIGA (auf Leerzeichen achten) ein — bei einem vergnüglichen kleinen Shoot 'em up mit 99 Levels verpufft der Ärger über nicht geschaffte Rundenzeiten im Nu. Und der besondere Gag dabei: Wird im Titelscreen des Bonusgames BIGCOUNTRY gefolgt von einer zweistelligen Zahl eingehackt, landet man gleich zu Beginn der Ballei im entsprechenden Level! Kotflügelbreiten Dank an Sven Schreiber.

Von Sascha Völler trudelte in letzter Sekunde noch ein Cheat zu **Epic** ein — und so wird's gemacht:

Als Callsign gibt man zu Beginn das schöne Wort CHEAT ein und bestätigt mit der Enter-Taste auf dem Nummernblock. Dadurch erhält man nämlich erstens volle Bewaffnung (nur auf die Kobaltwaffe müssen wir leider verzichten), zweitens unendlich viele Leben, drittens ein volles Schild und viertens unbegrenzten Treibstoff. Na, das reicht doch mal fürs erste, oder?

Wie es sich für einen noblen Helden schickt, hat Daniel Westhues schon mehrere hundert Leben gerettet — na ja, es waren zwar nur die der kleinen **Troddlers**, aber immerhin! Und damit auch Ihr seinem leuchtenden Beispiel Folge leisten könnt, hinterläßt er Euch sämtliche Levelpaßwörter zu allen drei Moden:

1-Player-Mode:

00: PREMIERE	50: ALOTODO
01: BUILTIT	51: UPSIDEOUT
02: NOSWEAT	52: DROPEMIN
03: PYRAMID	53: POSSIBLE
04: CLEAROUT	54: CLOSEUP
05: SPHINX	55: FOOLSRUN
06: QUARTET	56: JEWELPUSH
07: CENTERIN	57: GUIDETRY
08: REDGEMS	58: WOTANSO
09: CROSSED	59: LOOSEM
10: SKIPAROUND	60: YOURSOR
11: PACKEDUP	61: SACRIFICE
12: PILLARS	62: BOOMPARADE
13: BZZZZZ	63: WAITFORIT
14: FIVEROWS	64: ROCKBLAST
15: TIGHTTIME	65: NOWASTEALL
16: EASYONE	66: FROMABOVE
17: TWOTRIBES	67: SMASHHITS
18: DONTMIX	68: CRUSHRUSH
19: HELPEMOUT	69: FIRSTFIRE
20: MEANONES	70: BURNOUT
21: NOPROBLEMS	71: RUMBLEHOT
22: TREASURES	72: COCKTAIL
23: STOREROOM	73: BUGGINHAND
24: UPANDDOWN	74: MOREFUN
25: TECHNO	75: SPINAROUND
26: ONEONONE	76: LETTOUT
27: SIXROOMS	77: ALLABOUT
28: THETOWER	78: BOUNCEIT
29: GOFORHEART	79: RAINDROPS
30: NEWTHING	80: FIREANDICE
31: BOULERO	81: SLOWBURN
32: CRUELWORLD	82: STALLEM
33: CRUELCUBES	83: BADBOMBS
34: SLIPNSLIDE	84: SOLOMAN
35: KEYX	85: HELLSDITCH
36: COLDCROSS	86: FIRSTFIRST
37: STONEM	87: GOODLUCK

38: HARDROUND	88: TIMEHUNTER
39: FIRSTGUNS	89: NODELAY
40: CROSSFIRE	90: NOPULLPLUG
41: RUNFORIT	91: GUNZONE
42: NORULES	92: BELTZENRUN
43: NOFARFALL	93: BRIDGEMIN
44: RUNAROUND	94: FALLOUT
45: BADBIRD	95: COLOURRUN
46: COVERTHEM	96: AUTOFIRE
47: SAVEBLOCKS	97: SWEETHEAT
48: GLAMOUR	98: HEAVYDUTY
49: HACKBACK	99: TWEAKY

2-Player-Mode:

00: BEGINNERS	31: TARGETS
01: ROOKIES	32: SLOWSQUARE
02: HOPALONG	33: FLAKPASS
03: BRACKETS	34: THEWALL
04: SPARKLES	35: ROCKBOX
05: DOUBLEPLUS	36: TWINGUNS
06: LONGJUMP	37: GETHIMDOWN
07: RIGHTWAY	38: DROPTURN
08: TRIDENT	39: TUFFJOB
09: GUIDERIGHT	40: NOFALLDOWN
10: JUSTDOIT	41: ICEICEBABY
11: ZOMIEGO	42: SWIFTLY
12: BADLAX	43: TAKETURNS13:
13: TIMEAROUND	44: DELAYNPLAY
14: TOOMUCH	45: FULLHOUSE
15: SPLITTED	46: TWORANKS
16: RUSHIT	47: TRAPANDZAP
17: MIXUP	48: STAGEDOWN
18: NOPANIC	49: GRINDSLIP
19: THEMACHINE	50: QUICKCUBES
20: TEAMWORK	51: WORKOUT
21: DIVIDED	52: TRAXMIX
22: ROCKITOUT	53: HELLTRACK
23: CLEARAWAY	54: GETDABLUES
24: LOOKUP	55: SHOOTNBLOW
25: ONEOFTHREE	56: SLOWFLOW
26: QUICKBRICK	57: COOPERATE
27: FROSTY	58: DENNISFAV
28: SURROUNDED	59: FINALE
29: BOOMER	
30: SPUTUP	

WAR-Mode:

00: ZERO
01: ONE
02: TWO
03: THREE
04: FOUR
05: FIVE
06: SIX
07: SEVEN
08: EIGHT
09: NINE
10: TEN
11: ELEVEN
12: TWELVE
13: THIRTEEN
14: FOURTEEN

Gregor scheint ja ein besonderer Freund der menschlichen Rasse zu sein — wie sonst hätte er so schnell alle Paßwörter zu **The Humans** herausknobeln können...

01: DARWIN
02: ANDIE PANDY
03: GET A LIFE
04: CARLOS
05: HOWIE
06: MOOBLE
07: CSL
08: THE HUMBLE ONE
09: PIXIE
10: MILESTONE
11: WAR WAR WAR
12: J MCKINNON
13: UNLUCKY
14: BLUE MONKEY
15: RED DWARF
16: BAD TASTE
17: THE KITCHEN
18: CJ
19: SORT IT OUT
20: SMART

- 21: VILLA3BORO2
- 22: EARLY MORNING
- 23: BORO4LEEDS1
- 24: EASY LIFE
- 25: JIMS TIES
- 26: PARKVIEW
- 27: NICENEASY
- 28: GREEN CARD
- 29: COOKIE
- 30: MALCY MALC
- 31: RAVING BURK
- 32: YOU GOT IT
- 33: SGNIMMEL
- 34: MINISTRY
- 35: MAD FREDDY
- 36: BIZARRE
- 37: FREE SCOTLAND
- 38: APPLE JUICE
- 39: PAYDAY
- 40: BANANNA MOON
- 41: BONUS
- 42: BOUNCING
- 43: NO MONEY
- 44: A S F
- 45: VISION
- 46: SISTERS
- 47: FAST FASHION
- 48: CARGO
- 49: RAB C NESBITT
- 50: RANGERS
- 51: RAINBOW
- 52: DOODY
- 53: MIGHTY BAZ
- 54: TIRED
- 55: CONSOLIDATED
- 56: STAY HAPPY
- 57: AMERICA
- 58: ANOTHER DAY
- 59: ISOLATION
- 60: PROMISED LAND
- 61: DAEMONSLATE
- 62: BIG RAB
- 63: MIAMI VICE
- 64: MARGARET M
- 65: A34732473
- 66: HELP ME
- 67: THE EXILES
- 68: EIGHTLANDS
- 69: WINE AND DINE
- 70: NIN
- 71: TECHNOPHOBE
- 72: GETTING THERE
- 73: TIME IS
- 74: RUNNING OUT

- 75: LORDS OF CHAOS
- 76: NOW ITS DONE
- 77: IM OUT OF HERE
- 78: HERES TO A
- 79: BETTER LIFE
- 80: BYE BYE BYE

Wer nicht gerade zu den begnadetsten Flipper-Cracks gehört, wird sich bei **Pinball Fantasies** schon des öfteren buchstäblich die Kugel gegeben haben. Aber nur nicht den Mut verlieren, dank Thomas Schäper dürfte jetzt auch der ungeschickteste Pinballer die kleine Silbermurmel in den Griff bekommen. Wie gewohnt lädt man seinen Lieblingsflipper und gibt vor Spielbeginn **EARTHQUAKE** ein — siehe da, heftiges Rütteln am Flippertisch wird ab sofort nicht mehr mit einem „Tilt“ bestraft. Wem die drei Bälle pro Spiel zu wenig sind, kann sein „Magazin“ durch Eingabe von

EXTRA BALLS (auf Leerzeichen zwischen den Worten achten) auf fünf Kugeln aufstocken. Wer sich endlich auch einmal an der Spitze der Highscore-Liste sehen will, muß nur durch **VACUUM CLEANER** (Leerzeichen!) alle vorhergehenden Einträge löschen. Wollt Ihr jedoch lieber Ewigkeiten mit einem einzigen Ball auskommen, so solltet Ihr **DIGITAL ILLUSIONS** eingeben! Im übrigen wären da noch eine Reihe anderer Cheats, die allerdings nur bestimmte Messages auf den Monitor rufen: **THE SILENTS**, **ANDREAS**, **FREDERIK**, **ULF**, **OLOF**, **MARKUS**, **BARRY**, **HIGHLANDER** und **TECH STUFF**.

auch noch sein Geschick in akrobatischen Klettertouren unter Beweis stellen muß. Na, da wollen wir dem geplagten Knochenbrecher doch mal ein wenig unter die Ärmchen greifen, indem wir im Spiel **WOOLAN-KIDKICKSBUTT** eingeben. Nach einem kleinen Farbenspiel ist unser schlagkräftiger Held nun gegen Angriffe aller Art geübt und mit einem niemals enden wollenden Nachschub an Leben gesegnet. Überdies lassen sich die einzelnen Level auch per F9-Taste komplettieren, ganze Welten mittels F8. Den ersten Joker-Dan verdiente sich mit diesem Tip Klaus Vill.

Der niedliche Karateprügler mit den großen Glubschaugen von **Dojo Dan** hat es nicht leicht, sich gegen die Scharen an Gegnern durchzusetzen, zumal er ja

Mit schlafwandlerischer Sicherheit geleitete Christian Riese seine **Tiny Skweeks** in ihr kuschliges Heiabettchen. Logo, daß dabei für uns alle Levelcodes ab-

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
000	ADJUACES	027	LAZYHOMI	052	DYSSDEKN	077	HENDWOOD
001	GASLANDI	028	HENDOUTK	053	DIURGASI	078	AGONUPSN
002	GROIDEKN	029	PAPYEPIP	054	ODORCAUS	079	LANDDIVU
003	NEBACRUC	030	COCKSTUM	055	PEASANCH	080	NICKMAST
004	RESTUSHA	031	ETHIGANG	056	URORDEFE	081	PICKROLL
005	ENTRLACO	032	INLADONC	057	SUBBPICK	082	OUTSSPOT
006	BOTCREPA	033	INTEASSA	058	RULASCAR	083	KALAAOCE
007	OCTOANVA	034	MASTWOOD	059	NODUOOPH	084	TELORULA
008	COADSUPP	035	ABROINST	060	COBEGALE	085	WORKLAUD
009	RAWBSKIT	036	BACKBANA	061	TROLTACS	086	GRAIUPLA
010	TANGVILI	037	ELOWHIP	062	PEASVAMB	087	POLOOCTO
011	DENAJAIN	038	GROIIMPO	063	XYLOWIRE	088	REPADETA
012	VAMBTHEA	039	CUBACUBA	064	SCIUMINT	089	FELDUNFO
013	UNPASUBO	040	DECLDROL	065	EUGERUNE	090	BADIVELL
014	LANDPAPY	041	SIMPUNDE	066	ERUPPLOT	091	PATIBEEF
015	PREPPAND	042	UNHUSCHO	067	MARICONK	092	TITASAUC
016	NIFESAIL	043	LEGAMURA	068	NURSHISP	093	PUPIUNPR
017	BROCINDI	044	ANIMCATE	069	SNOBHOMO	094	MASTERUP
018	BUSKPULI	045	LAUGMAGA	070	PORTCARO	095	QUARFELD
019	LOGIMARA	046	PALSDYSS	071	CHARGEDA	096	GRIFSIDE
020	OCTOGLAB	047	BROCREVE	072	UNNEPOWS	097	WHITUNNI
021	TRISEMES	048	PORRUNDE	073	POONROMA	098	DOWNINSU
022	CONVJEHO	049	UIGUAPER	074	PREAPREP	099	UNLIISOP
023	RENDCLIN	050	NONHMISC	075	SAILZON	100	MUAD DIB
024	NEGAPOLY	051	PERUSMIT	076	ISOSNURS		
025	PETRAOCE						
026	SPONENCR						

V.V.C.S. MARTIN RÖSCH

Wir machen Ihrem Amiga Beine

- | | |
|---|--------|
| z. B. | DM |
| Turbokarte 68020 / 14MHz ohne RAM | 358,20 |
| Turbokarte 68020 / 14MHz mit 1 MB | 449,20 |
| Co-Prozessor 68882 - 20 MHz | 161,20 |
| weitere Co-Prozessoren auf Anfrage | |
| Speichererweiterung Amiga 500 Plus 1 MB | 89,10 |
| Speichererweiterung Amiga 600 m. Uhr 1 MB | 134,10 |
| Speichererweiterung Amiga 500 m. Uhr 512 KB | 62,10 |

Diese Preise sind Preisangebotspreise aus unserem Ladengeschäft!

Riesige Auswahl an Amiga, C64 und PC - Spielloftware

0 71 56 / 95 12 12

Vertrieb v. Computer-Software M. Rösch
Münchinger Straße 30, 7257 Ditzingen.

probleme beim lösen eines rollenspiels?

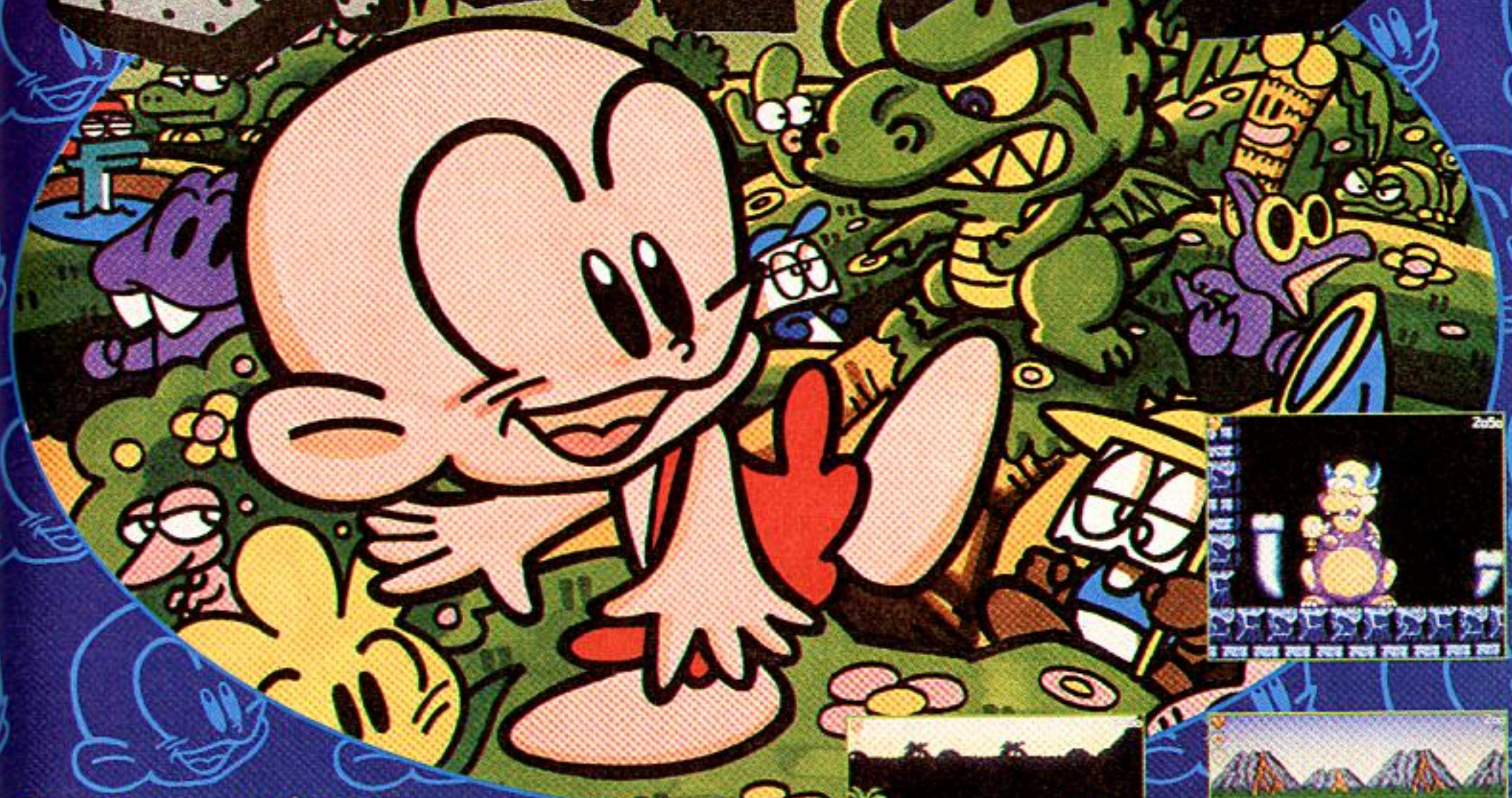
Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places	Immortal, the Kathedrale, die King's Quest 5	Prophecy of the Shadow Quest for Glory 3
Amberstar	King's Quest 6	Robin Hood Adventure
Buck Rogers 1 & 2	Laura Bow 2	Sherlock Holmes
Cruise for a Corpse	Legend	Shining in Darkness (MD)
Darkseed	Legend of Kyrandia	Space Quest 4
Das schwarze Auge	Lords of Doom	Spirit of Adventure
Death Knights of Krynn	Lure of the Temptress	Star Trek Adventure
Dungeon Master	Might and Magic 3	Summoning the
Eco Quest	Might and Magic 4	Treasures sav. Frontier
Elvira 1 & 2	Monkey Island 1 & 2	Ultima 6 & 7
Eternam	Obitus	Ultima 7 - 2. Teil
Eye of Beholder 1 & 2	Pirates	Ultima Underworld
Fate - Gates of Dawn	Planet 9 from outer Space	Warriors eternal Sun (MD)
Heimdall	Pools of Darkness	Wizardry 6
Hook	Police Quest 3	Wizardry 7
Indiana Jones 3 & 4		For Nebular
Ishar		

Preis für eine Lösung 20 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 75 DM entfallen die Postkosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller Gerhardtstrasse 2 1000 Berlin 21 **Tel.: 030/391 84 95**

BC KID



BC KID

ist ein prähistorischer Winzling, dessen kleine Freundin von gemeinen Dinosauriern entführt worden ist. Auf der Suche nach ihr muß er verschiedene verrückte Welten, einschließlich dem Magen eines riesigen Diplodocus, durchwandern.

- Hervorragend vom Factor-5-Team umgesetzt, das mit Turrican schon einen Meilenstein schuf.
- Unglaublich bunte Comicgraphik mit samtweichen Scrolling
- Fantastische Spielbarkeit
- Ein wahres Panoptikum von Gegnern und Endmonstern

PLAY TIME STAR : 89%
"Perfekte Spielbarkeit und wunderbar bunte Comikgraphik, darf sich kein Amigabesitzer entgehen lassen."

POWER PLAY besonders empfehlenswert : 85%
"So viele Gags, Abwechslung und spritziger Action findet man selten in einem Computerspiel dieses Genres vereint."

AMIGA JOKER : 85% JOKER HIT
"BC KID ist und bleibt eben ein zeitloser Klassiker!"

ERHÄLTLICH AUF AMIGA

UBI SOFT GmbH



Aktienstraße 62 — W-4330 — Mülheim — Ruhr — Tel: 208-44-52-05



Die Robby-Lobby

CYTRON

Mit ungewohnter Zurückhaltung hat Psygnosis heimlich, still und leise dieses Game in der Tradition von „Alien Breed“ veröffentlicht. Komisch, denn schämen brauchen sich die Liverpooler dafür eigentlich nicht... Wie bei der Alienbrut hat man auch hier das grundsätzliche Spielprinzip vom Arcade-Oldy „Gauntlet“ entliehen, bloß werden im Labyrinth nun anstatt von Fantasymonstern fiese Roboter beharkt. Nebenbei gilt es, ein bißchen Menschenretter zu spielen, wozu man einen Blechkameraden übernimmt.

Als solcher kann man sich bei Bedarf sogar zweiteilen, was vor allem in engen Passagen hilfreich ist, die der „Voll-Robby“ seiner Größe wegen nicht betreten könnte. Unser Maschchen ist mit einer Pumpgun ausgestattet, kann Extras aufsammeln und an Terminals Waffen, Energie oder, soweit es das Portemonnaie zuläßt, Informationen über den momentanen Level dazukaufen. Gut so, denn die Gemäuer sind in Etagen aufgeteilt und durch Teleporter verbunden, so daß die Orientierung leicht verloren geht. Gegner sind dagegen vergleichsweise schwach vertreten; gerade mal 11 verschiedene Feindgattungen (Panzer, Droiden etc.) haben wir gezählt.

Trotzdem ist Cytron kein Langweiler, denn reine Ballerstages sind selten, meist ist auch Denkarbeit vonnöten, um über Schalter und Förderbänder in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Die Grafik wird dort allerdings auch nicht schöner — einzig das turboschnelle Acht-Wege-Scrolling begeistert, ansonsten geht's optisch und akustisch eher unspektakulär zu. Besser ist da schon das Intro gelungen, und auch die Steuerung führt in jeder nur denkbaren Variante (ein oder zwei Sticks, Maus etc.) sicher durchs Spiel. Für Labyrinth-Fans hat Cytron also durchaus seine Qualitäten. (rl)

CYTRON (PSYGNOSIS)	
LABYRINTH-ACTION	
64% „ORDENTLICH“	
GRAFIK	57%
ANIMATION	65%
MUSIK	60%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	67%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Der Insel-Manager

LEEDS UNITED CHAMPIONS

Dank „Football Director“ ist der Autor Tony Huggard kein Neuling im Gewerbe des Fußball-Managements, den Hersteller CDS kennen dagegen eher die Strip-Poker-Fans. Wer hat sich hier durchgesetzt?

Gott sei's gedankt, der Tony war's. Bedauern könnten das die hiesigen Soccer-Strategen höchstens insofern, als das Spiel ganz in der englischen (Regel-) Tradition seiner inoffiziellen Vorgänger steht. Das bedeutet beispielsweise, daß es vier Ligen, fünf internationale Wettbewerbe und drei Punkte für jedes gewonnene Match gibt. Und dazu mehr Tabellen und Statistik-Screens, als man in einem Großrechner vermuten würde! Alleine 729 verschiedene Aufstellungsmöglichkeiten sind vorhanden, jeder Kicker verfügt über 15 unterschiedliche Werte, und vom Training über den Stadionausbau und die Festlegung der Eintrittspreise bis zum An- und Verkauf von Bolz-Personal sind überhaupt sämtliche Features enthalten, die man von einem Soccer-Manager üblicherweise erwartet.

Von der Sache her ginge das Game also durchaus in Ordnung, immer vorausgesetzt, man kann auf so unenglische Eigenheiten wie die Bundesliga verzichten. Wer auch bei einem Fußballmanager-Spiel

wenigstens ein Minimum an gefälliger Präsentation erwartet, dürfte ebenfalls ziemlich enttäuscht sein, denn die Grafik besteht praktisch nur aus einer schlichten Tribünen-Ansicht und einer Handvoll Menüs — animiert ist absolut nichts davon. Der Sound glänzt auch durch Abwesenheit, und steuern läßt sich das Ding eher schlecht als recht, und zwar ausschließlich per Tastatur.

Fazit: Zumindest hierzulande wird es dieses Programm kaum mit einem kapitalen Platzhirschen wie „Bundesliga Manager Professional“ aufnehmen können. (mm)

LEEDS UNITED CHAMPIONS (CDS)	
SOCCER-MANAGER	
46% „PURITANISCH“	
GRAFIK	27%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	44%
DAUERSPASS	59%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

Bundesliga Manager Professional

Zusatz-Torszenendisk

Spielt Ihr auch schon seit Ewigkeiten mit dem fußballerischen Geniestreich von Software 2000, nur von kurzen Essenspausen unterbrochen? Kennt Ihr die 40 mitgelieferten Torszenen also auch längst auswendig? **Horrido, Abhilfe naht...**

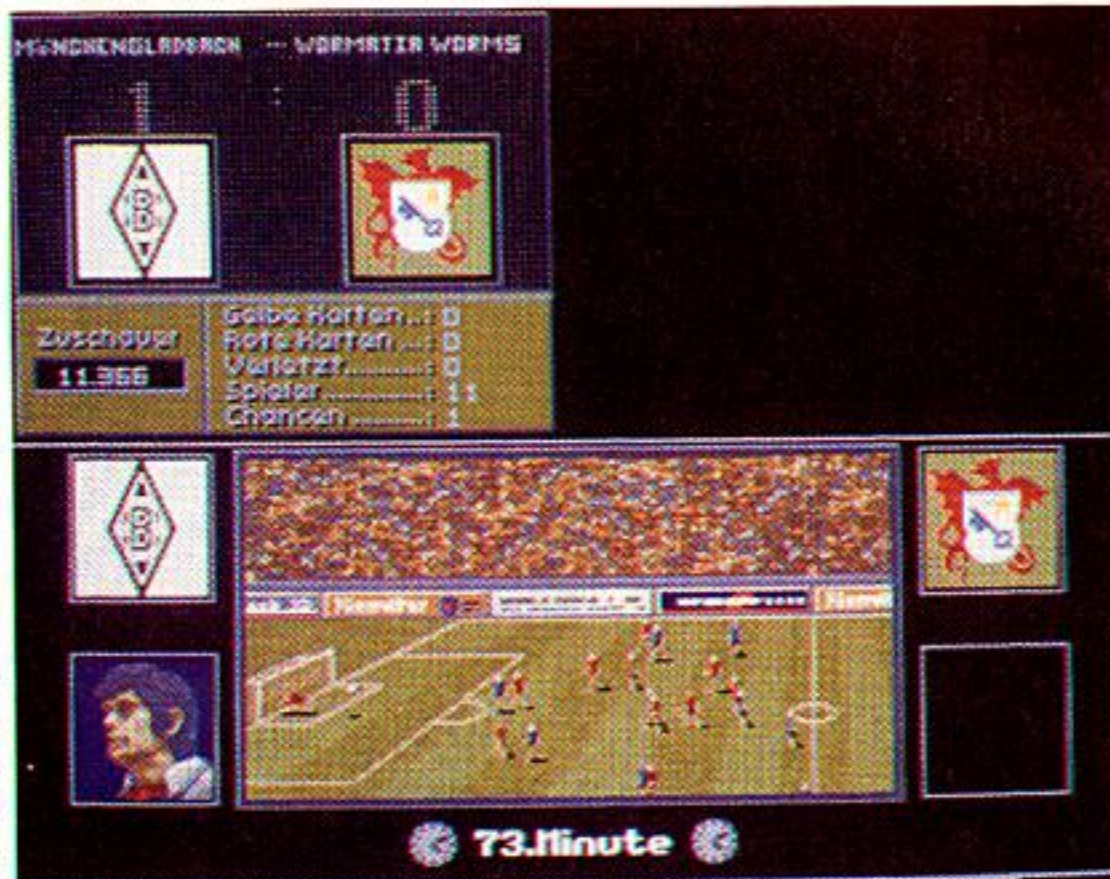
Die kürzlich nach Eutin umgezogene Company hat sich nämlich erbarmt und eine neue Torszenen-Disk zusammengebastelt! Vierzig zusätzliche Strafraumschiebereien warten auf Euren Amiga und können problemlos eingebunden werden: Einfach statt der alten Diskette die neue einlegen, schon kann nix mehr schiefgehen. Wer gerne ein bißchen Abwechslung hätte, kann entweder zwischendurch mal die beiden Magnetscheiben vertauschen oder sich eine Festplatte zulegen. Dort läßt sich nämlich

die aktuelle Treffer-Sammlung ins BMP-Verzeichnis installieren, und fortan greift Euer Rechner auf sämtliche 80 Animationen zurück. Darüberhinaus hat die Harddisk-Lösung noch einen weiteren Vorteil, denn anhand des mit-

gelieferten Torszenen-Players könnt Ihr Euch die guten Stücke auch einfach so anschauen.

Rein technisch ändert sich in punkto Spieeling, Outfit oder Sound absolut gar nichts, in Sachen Inhalt je-

Neue Tore braucht das Land!



doch umso mehr. Denn während die Originalszenarien schon deshalb oft etwas eintönig wirkten, weil man meistens bereits aus der anfänglichen Kameraeinstellung erkennen konnte, welche Seite gleich eine Bombe zu überstehen hatte, wartet diesmal doch des öfteren eine (angenehme oder unangenehme) Überraschung auf Euch. Ja, überhaupt wirken die Situationen nunmehr abwechslungsreicher und spannender.

Von uns aus spricht also nichts gegen eine kleine Schönheitsinvestition, allerdings müßten zwei Dinge gewährleistet sein. Zum einen solltet Ihr lumpige 20,— DM übrig haben und zum anderen ein Kärtchen schreiben können — die hübsche Ergänzung gibt es nämlich nur beim Hersteller selbst, also in der Max-Planck-Str. 9, 2420 Eutin. (jn)



Legend of Valour

The Dawning

Das Rollenspiel mit dem unglaublichen 360°-Grafik-Surround-System!
Ein "überirdisches" Vergnügen in Hi-End-Qualität!

Suchen Sie die Antworten zu den Fragen, die das Universum bewegen!

- Warum will man mir eine Lebensversicherung verkaufen?
- Wo finde ich eine Ärztin, die mich nicht bei jeder Behandlung irgendwo amputiert?
- Warum ist es verboten, durch Fenster zu schauen?

Spielbare Demo-Diskette

gegen Einsendung von 6,-DM in Briefmarken oder in Bar für Amiga, MS-DOS 3,5" und 5,25" (HD) erhältlich bei: Selling Points GmbH, Kennwort: Dungeon, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh.

Auf den Hund
gekommen

TEAR- AWAY THOMAS

Was ein richtiges Plattform-Game ist, das braucht ein richtiges Knuddelmonster als Helden, stimmt's? Was also dem Konsolen-Igel „Sonic“ recht war, war „Zool“ billig — und ist auch hier nicht teuer...

Ein interessanter Nebenaspekt dieser Entwicklung ist die Wandlung des Helden vom originalen Turbo-Igel über die Ninja-Ameise zum Flug-Hund. Er braucht dafür zwar



das passende Extra, und besonders elegant flattert er auch nicht gerade dahin, aber er flattert. Ansonsten kann der wandelnde Floh-zirkus sehr schnell laufen, wilde Putzelbäume schlagen und sich an Seilen etc. entlanghangeln. Waffen sind standesgemäß verpönt, also bekämpft man die feindlichen Teddybaren, Pinguine etc. halt durch standesgemäßes Draufhüpfen.

All das dient letztlich dem Zweck, die 50 auf fünf Welten verteilten Level unter Zeitdruck von störenden Diamanten zu befreien, um danach hochoberbenen Hauptes den Levelausgang zu durchschreiten. Das heißt, zunächst muß

man ihn finden, so wie hier überhaupt alles etwas komplizierter ist, als es zuerst den Anschein hat. Beispielsweise herrscht in der Ausgangswelt die reinste Diamantenschwemme, während die Klunker später immer rarer werden. Doch mit etwas Glück stößt man in den ebenso riesigen wie raffiniert (aber fair) konstruierten Leveln auf geheime Edelstein-Lager, Abkürzungen oder Stellen, an denen es im wahrsten Sinn des Wortes Diamanten regnet. Die prima animierte Grafik sieht gut aus, scrollt tadellos und ist vor allem rasend schnell. Der Sound hat teilweise Ohrwurmqualität, und

„The Fairy Tale Adventure“, jene bejahrte, doch immer noch spielenswerte Mischung aus Actionadventure und Rolli, hat bereits viele Nachahmer gefunden — doch selten einen derart schlechten!

Auf dem Kalender steht das Jahr 2016: Der Testpilot Major Tom legt mit seiner High Tech-Mühle eine Notlandung auf's Parkett und wird dabei bewußtlos. Nach dem Aufwachen steht ein merkwürdiger Kerl vor ihm, der ihm irgendwas von einem Men-

schenkönig Tanor erzählt, den er gefälligst aufsuchen soll. Danach verschwindet er und läßt Tom allein mit seinem Messer in einem Fantasy-Szenario zurück, das von lauter Spinnen, Zombies und Zwergen bewohnt wird...

Soweit so interessant, doch darüberhinaus gibt's hier bloß ein paar Shops und alle hundert Jahre mal ein Rätsel. Die aus Wald, Wiese, Wüste und Wasser in jeder Form bestehende und etwa 12.000 Screens umfassende Landschaft wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Ein Problem dabei ist der winzige Bildschirmausschnitt, ein weiteres,

daß sich etliche Monster optisch nur schlecht vom Untergrund abheben, so daß der Held oft schon tot ist, bevor der Spieler was von der drohenden Gefahr mitgekriegt hat. Das Echtzeit-Kampfsystem ist ebenfalls nichts Berühmtes, und daß man die vier Charakterwerte (Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Gesundheit) bei der Erstellung von Major Tom nur im ganzen akzeptieren oder verwerfen kann, spricht auch nicht gerade für das Programm.

Nun, eigentlich spricht überhaupt sehr wenig dafür, denn weder Grafik noch Sound oder gar die aus Tastatur- und

die Steuerung arbeitet absolut präzise — die Newcomer von Soundware haben hier also ein überzeugendes Debut abgeliefert, dem es nur ein wenig an Eigenständigkeit mangelt. (mm)

TEARAWAY THOMAS (SOUNDWARE)

JUMP & FUN

74%

„TIERISCH“



GRAFIK	70%
ANIMATION	79%
MUSIK	75%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	75%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 74,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR DEUTSCH	HIGHSCORES ANLEITUNG

LORDS OF TIME

Allzeit bereit?

74



Stick-Befehlen zusammengepfriemelte Steuerung geben zu irgendwelchen Begeisterungstürmen Anlaß. Für innerlich und äußerlich so mickrige Zeit-Lords wie diesen ist die Zeit einfach abgelaufen! (mm)

LORDS OF TIME (HOLLYWARE)

ACTION-ROLLE

45%

„ÜBERHOLT“



GRAFIK	57%
ANIMATION	50%
MUSIK	48%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	42%
DAUERSPASS	44%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE NEIN

FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
 Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25
 Telefax: 0711 / 8 17 99 95

Bestellservice:
Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282
N-Sachsen: Hannover 10-18.30 Uhr 0511/321796
Württemberg: Aalen 10-18.30 Uhr 07361/680663
NRW: Düsseldorf 10-18.30 Uhr 0211/131979
Baden: Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,00 - Ausland Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
 Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit Inh. Oliver Heck

*** Wir wünschen unseren Kunden ein schönes Weihnachtsfest ***
 *** und ein friedliches neues Jahr ***

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	90,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Amazon	-	-	96,95
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T.2	a.A.	-	92,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Betrayal of Kond Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	-
Campaign	79,95	-	92,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Crisis Lt. Cremlin	-	-	104,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Hall	-	-	82,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Darkman	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devious Desings	64,95	64,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	75,95	-	82,95
Ef	-	-	79,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	65,95
Fantastic World	85,95	85,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
First Samurai	-	-	73,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Gunship 2000	a.A.	-	87,95
Gunship 2000 Miss.	-	-	65,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Hämter Jump Jet	-	-	114,95
Head to Head	79,95	79,95	89,95
Hexuma	92,95	-	92,95
History Line 1914 - 1918	86,95	-	99,95
Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Kings Quest 6	-	-	99,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Leads United Champion	65,95	65,95	-
Legend of Kyrandia	89,95	-	99,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Link Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links Barton Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Pro	-	-	107,95
Lord of Rings	67,95	-	-
Lord of Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr. Tur. Chal 2	69,95	69,95	-
Lotus M 200	a.A.	a.A.	a.A.
Lotus 3	65,95	65,95	-
Lure of Tempress	72,95	-	79,95
Lyonix	65,95	a.A.	a.A.
Mad TV Data	-	-	26,95
Mantis	-	-	107,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might & Magic 4	-	-	79,95
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Myth	65,95	-	-
Paladin II	73,95	-	89,95
Patruier	78,95	-	89,95
Perfect General	87,95	a.A.	94,95
Perfect General DD	49,95	-	49,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pinball Dreams	67,95	-	73,95
Planets Edge dt.	-	-	89,95
Prophecy glitte Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Populous 2 Chal. Data	39,95	39,95	-
Populous 2 Plus	89,95	89,95	-
Power Moniger	74,95	74,95	87,95
Psyborg	64,95	-	-
Push over	64,95	64,95	72,95
Quest for Glory III	-	-	99,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Rex Nebula	-	-	99,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Strike Commander	-	-	107,95
Striker	72,95	72,95	-
Summer Challenge	-	-	73,95
Task Force	-	-	107,95
The Lost Tribe	-	-	76,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima 7 dt.	-	-	107,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

Joysticks:		
Competition Pro. Standard schwarz	DM 27,95	
Competition Pro. Standard transparent	DM 29,95	
Competition Pro. Standard transparent-blau	DM 39,95	
Joysticks PC:		
Trustmaster	DM 199,00	
Zubehör:		
elektr. Bootswakelator	DM 44,95	
Maus-Joystick Umschalter	DM 39,95	
Synco Express 3	DM 99,00	
Amiga Action Replay 3f. A500	DM 199,00	
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM 219,00	
Nullmodem-Kabel	DM 29,95	
Druckerständer	DM 34,95	
X-Copy Prof. 5.0	DM 79,95	
Kickstart-Umschaltplatte	DM 89,00	
Kickstart-Umschaltplatte incl. 1.3	DM 119,00	
Kickstart-Umschaltplatte incl. 2.0	DM 249,00	
Amiga 500 kompl. m. Maus	DM 799,00	
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM 829,00	
AMIGA 500 plus	DM 849,00	
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM 579,00	
TV-Modulator	DM 79,95	
Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB:		
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM 69,00	
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM 79,00	
mit Uhr + Akku abschaltbar + Railroad Tycoon	DM 139,95	
mit Uhr + Akku abschaltbar + Monkey Island 2	DM 153,95	
mit Uhr + Akku abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM 134,95	
Speichererweiterung		
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:		
512 KB Preis: DM 99,00	1.8 MB Preis: DM 249,00	
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:		
512 KB Preis: DM 129,00	2.3 MB Preis: DM 299,00	
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:		
2.0 MB DM 349,-	4.0 MB DM 545,-	8.0 MB DM 928,00
Laufwerke zu SUPERPREISEN		
3.5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM 144,00	
3.5" Floppy Drive intern für A 500	DM 144,00	
Laufwerke für PC 3.5" 1.44 MB	DM 129,00	
Laufwerke für PC 5.25" 1.2 MB	DM 169,00	
Festplatten A500 Oktagon für Amiga 500:		
A506 52 MB (Quantum LPS 52)	DM 1.217,00	
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM 1.519,00	
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM 196,00	
Festplatten A2000 Oktagon für Amiga 2000:		
A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM 1.139,00	
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM 1.439,00	
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM 1.998,00	
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM 196,00	
Flicker Free für A500/2000	DM 299,00	
Flicker Free für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM 399,00	
Sound Galaxy DM 298,00		

Unsere Ladengeschäfte finden Sie in:

7000 Stuttgart-Feuerbach
 Stuttgarter Str. 99
 (Biberturm)
 Tel.: 0711/8568534

7080 Aalen
 Storchenstr. 5b
 Tel.: 07361/680663

7800 Freiburg
 Schreiberstr. 18
 Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
 Georgswall 3
 Tel.: 0511/321796

Neu! Neu! Neu!
 Seit 1.10.92
4000 Düsseldorf
 Wallstraße 21
 (Altstadt)
 Tel.: 0211-131979

Neu! Neu! Neu!
 Seit 14.11.92
8510 Fürth
 Ludwigstraße 36

Neu! Neu! Neu!
 Seit 16.11.92
3500 Kassel
 Werner Hilpert Str. 22

Neu! Neu! Neu!
 Seit 27.11.92
O-6502 Gera
 Laasener Str. 29

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!
 SUPERAUSWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topperservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 17 Uhr

Telefon:
0581 - 76314

Telefax:
0581 - 14461

Top Ten

1. Der Patrizier	73,50
2. Civilization	79,50
3. Monkey Island 2	83,50
4. 1869	72,50
5. Pinball Dreams	52,50
6. Airbus A 320	88,50
7. Epic	61,50
8. Sensible Soccer	54,50
9. Bundesliga Manager Prof.	69,50
10. Espana 92	60,50

Neuheiten

BAT 2	86,50
Campaign	69,50
Combat Classics	62,50
Das schwarze Auge	75,50
Elite 2	a.A.
Formula One	
Grand Prix	82,50
Gunship 2000	a.A.
Hexuma	87,50
Indiana Jones IV	a.A.
KGB	84,50
Lemmings 2	54,50
Prehistorik 2	a.A.
Street Fighter 2	a.A.
Wing Commander	88,50

Nice Price

nur solange Vorrat reicht:

Abandoned Places	45,50
Aces of the Great War	45,50
Das Boot	39,50
D-Generation	38,50
Flight of the Intruder	39,50
Great Courts 2	45,50
Hero Quest Twin Pack	51,50
Kick Off 2	55,50
Magic Pockets	51,50
Ultima VI	55,50

Low Budget

nur solange Vorrat reicht:

Buck Rogers	26,50
Dragons of Flame	24,50
Ghostbusters 2 E	29,50
Last Ninja 2 E	26,50
Mega Lo Mania	29,50
Oil Imperium	25,50
Outlands	26,50
Star Flight 2	32,50
Striker	37,50
Zak McKracken	32,50

PREISLISTEN AUSZUG

4-D Sports Boxing	39,50
4-D Sports Driving	39,50
Agony	52,50
Air Bucks	69,50
Air Support	55,50
Alcatraz	55,50
Amberstar	79,50
Another World	54,50
Apidya	55,50
Aquatic Games	59,50
Aquaventura	54,50
Ashes of Empire	79,50
Bane of the Cosmic Forge	65,50
Battle Isle	69,50
Battle Isle Data Disk	45,50
Birds of Prey	72,50
Black Crypt	57,50
Black Gold	62,50
Black Sect	73,50
California Games 2	55,50
Carl Lewis Challenge	55,50
Castles	62,50
Centerbase	65,50
Championship Manager	55,50
Conflict Korea	68,50
Conquestador	71,50
Cool Croc Twins	59,50
Covert Action	72,50
Crazy Cars 3	56,50
Cruise for a Corpse	55,50
Deliverance	54,50
Die Hard 2	54,50
Discovery	59,50
DoJo Dan	54,50
Double Dragon 3	55,50

Dune	59,50
Dynablaster	56,50
Elvira 2	62,50
Europ.Footb.Champ.	54,50
Exodus 3010	69,50
Eye of the Beholder 2	86,50
Eye of Storm	72,50
Face Off	56,50
Fate Gates of Dawn	74,50
Fire and Ice	52,50
Floor 13	61,50
Gateway to the Savage Frontier	78,50
Global Effect	66,50
Gobliins	56,50
Gods	54,50
Guy Spy	59,50
Harpoon 1.2.1	72,50
Head to Head	71,50
Hook	54,50
Indianapolis 500	54,50
Intern.Sports Chall.	59,50
Ishar	59,50
Jaguar XJ 220	54,50
Jimmy White Snooker	59,50
John Madden Football	55,50
Kings Quest 5	69,50
Knights of the Sky	79,50
Leander	54,50

Legend	61,50
Legend of Faerghail	66,50
Leisure Suit Larry 5	68,50
Life and Death	55,50
Links	72,50
Liverpool	55,50
Lord of the Rings	68,50
Lotus 3	56,50
Lure of the Temptress	59,50
Mad TV	69,50
Mad TV Data Disk	29,50
Manchester United Europe	54,50
Maniac Mansion	68,50
Match of the Day E	55,50
Might and Magic 3	71,50
Myth	55,50
Ork	55,50
Pacific Islands	67,50
Panzer Battles E	54,50
Parasol Stars	54,50
Perfect General	79,50
PGA Tour Golf Plus	64,50
Pirates	59,50
Plan 9 from Outer Space	67,50
Police Quest 3	64,50
Pools of Darkness E	59,50
Populous 2	65,50
Power Hits	54,40
Premiere	59,50
Project X	54,50
Psyborg	53,50
Push Over	54,50

Railroad Tycoon	79,50
Realms	59,50
Red Baron	65,50
Red Zone	51,50
Regent	74,50
Risky Woods	57,50
Shadow of the Beast 3	59,50
Shadowlands	67,50
Silent Service 2	77,50
Sim City/Populous	59,50
Sim Earth	74,50
Space Max	64,50
Space Quest 4	67,50
Special Forces	78,50
Starbyte Super Soccer	65,50
Steel Empire	65,50
Steigenberger	
Hotel Man.	54,50
Super Heroes	59,50
Terminator 2	55,50
Their finest hour	69,50
Thunderhawk	59,50
Troddlers	54,50
Utopia	61,50
Vengeance of Excalibur	67,50
Vikings E	56,50
Vroom	56,50
Warlords	55,50
Willy Beamish	69,50
Winzer	64,50
Wizkid	54,50
Wolfchild	54,50
Zool	54,50

INTER SOFT

H. UND T. RUDD - POSTFACH 1932 - 3110 UELZEN 1

Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Ausschließlich Versand. Versandkosten:
bei Vorkasse 5,- DM, mit UPS 9,- DM, Postnachnahme 8,- DM,
zuzüglich Nachnahmegebühr.

Ab 250,- DM VERSANDKOSTENFREI
AB 300,- DM 2% SKONTO

Alle Spiele deutsche Version oder deutsche Anleitung.
Fordern Sie unsere GESAMT - PREISLISTE an!

**WIR LIEFERN ALLE AUF DEM DEUTSCHEN
MARKT ERHÄLTlichen TITEL.**

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!!!

WANN

DAS SPIEL DES JAHRES

Wie formuliert es Michael immer so schön: „Nur ein zufriedener Leser ist ein guter Leser!“ Genau, also greifen wir hiermit einen Vorschlag von Euch auf und veranstalten einen großen Wettbewerb, um das Superduper-Game des Jahres '92 zu ermitteln!

Immerhin zogen in den vergangenen Monaten 28 astreine Joker-Hits an uns vorüber, zwei davon hätten sich sogar den Titel eines Mega-Hits verdient. An Auswahl herrscht somit bestimmt kein Mangel, eher im Gegenteil — wir mußten uns also einen vernünftigen Modus für diese Veranstaltung einfallen lassen. Kapelle bitte einen Tusch, denn hier kommt das Ergebnis unserer Überlegungen:

Wir haben aus jedem Genre eine kleine Vorauswahl von fünf vielversprechenden Kandidaten getroffen, die im Zeitraum von Dezember '91 bis November '92 getestet wurden (die Games dieser Ausgabe dürfen dafür nächstes Jahr mitmachen). In

der Regel diente uns dabei das Gesamturteil als Orientierung, gelegentlich mußten wir jedoch korrigierend eingreifen, wenn es zu größeren Lieferverzögerungen gekommen war — beispielsweise werden aufgrund des Rechtsstreits zwischen Psygnosis und Mirage nur die wenigsten unter Euch das tolle „The Humans“ kennen, wie sollt Ihr es da wählen? Im Gegenzug haben wir dafür endlich Adventures und Rollenspiele getrennt aufgelistet...

Euer Teil des Deals besteht nun darin, den Stimmzettel auszufüllen oder eine entsprechende Postkarte an uns zu schicken; Einsendeschluß ist passenderweise der 31. Dezember 1992. Wir

zählen alles aus (haben wir ja Übung drin), und im Februar-Heft wird dann erstens aus jedem Genre das beste Spiel gekürt, zweitens das Game des Jahres auf den Elfenbeinethron gehoben, und drittens noch ein Sonder-Leserpreis vergeben. Kann ja sein, daß wir vergessen haben, ein supergeniales Programm aufzuzählen, das Ihr unbedingt lorbeerwürdig findet, oder? Also haben wir für die Sonderpreis-Rubrik auf dem Stimmzettel gesorgt.

Damit Ihr nun mit der nötigen Motivation an die Sache herangeht, verraten wir Euch, daß es auch was zu gewinnen gibt. Und zwar nicht zu knapp!

Doch ob Ihr uns Eure Stimme nun aus purer Menschenfreundlichkeit oder purer Gier zukommen laßt — unsere Anschrift lautet in jedem Fall:

JOKER VERLAG
 >SPIEL DES JAHRES<
 UNTERE PARKSTR. 67
 8013 HAAR

UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN 100 ODER MEHR VORGESTELLTEN SPIELE VERLOST!

Abenteuer



LURE OF THE TEMPTRESS



LARRY V



MONKEY ISLAND II



HEXUMA



PLAN 9 FROM OUTER SPACE

STIMMZETTEL

1. Welches der hier vorgestellten Games ist das Spiel des Jahres?

.....

2. Welches der hier vorgestellten Games ist...

- ...das beste Abenteuer?
- ...das beste Actionspiel?
- ...das beste Geschicklichkeitsspiel?
- ...die beste Simulation?
- ...das beste Sportspiel?
- ...das beste Strategiespiel?
- ...der beste Genremix?

3. Sonderpreis: Welches preiswürdige Game vermißt Du bei unseren Vorschlägen?

.....

4. Meine Anschrift lautet:

Name

Straße

Postleitzahl & Wohnort



Action



BEAST III



FIRST SAMURAI



APIDYA



FIRE AND ICE



JIM POWER

Geschicklichkeit



DYNABLASTER



PUTTY



B.C. KID



PARASOL STARS



ZOOL

Rollenspiel



ELVIRA II



SHADOWLANDS



DAS SCHWARZE AUGE



EYE OF THE BEHOLDER II



ULTIMA VI



ANOTHER WORLD



ARCHER MACLEAN'S POOL



B.A.T. II

Simulation

1995



CIVILIZATION



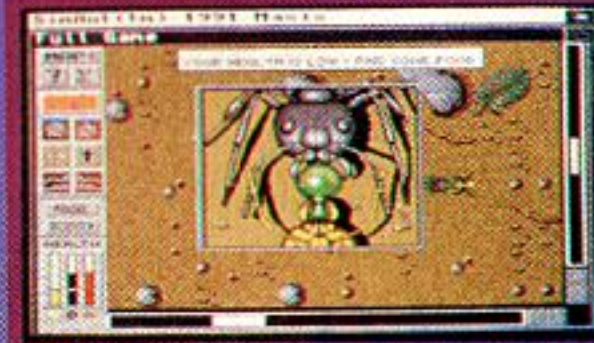
MAD TV



1869



DER PATRIZIER



SIM ANT

Sport

1995



JAGUAR XJ 220



LOTUS TURBO 3



FORMULA 1 GRAND PRIX



LOTUS TURBO 2



NO SECOND PRIZE

Strategie

1995



POPULOUS II



REALMS



HISTORYLINE



PUSH-OVER



VIKINGS



DUNE



PINBALL DREAMS

Verschiedenes

1995

Ruhmeshalle

Up & Down

Nachdem wir uns nun von den Jubiläumsfeiern erholt haben, konnten wir endlich mit dem großen Zählen beginnen. Und wie immer werden auch heute drei Teilnehmer mit tollen Spielen belohnt.

Civilization erhält

Andrew Moser, Annerthal

Aquaventura geht an

Alexander Meier, Arnsberg

Guy Spy gewinnt

Michael Stephan, Bottenbach

Je einen wunderbaren Sammelordner erhalten

Dirk Trozowsky, Bochum

Winfried Meier, Arnsberg

Thomy Betz, Therwil, Schweiz

Stromausfall

Der Autor der Hacker-Bibel „Neuromancer“ heißt natürlich William Gibson. Muß ganz schön schwer gewesen sein, denn leider erreichten uns nicht sehr viele richtige Antworten. Und die Hexen tanzen bei ihrem Treffen nicht auf dem Brocken, wie viele von Euch meinten, sondern auf dem Blocksberg.

Das war wohl ein harter Blocksberg, äh ... Brocken. Na, immerhin waren doch einige Kärtchen mit der richtigen Antwort eingetrudelt, aus denen wir die Gewinner unserer zwei Rezensionsexemplare ziehen konnten. Hier sind sie:

Hacker bekommt

Jürgen Buschmann, Münster Handorf

Ruf des Warlock geht an

Karsten Engelke, Hamburg

Seitenhiebe

Das war nun wirklich die leichteste Frage, die wir Euch jemals gestellt haben — und so waren auch die Antworten ausnahmslos richtig: Seit der November-Ausgabe 1989 wird die Menschheit durch das Erscheinen des AMIGA JOKER beglückt. Folgende Karten wurden aus der vollen Glückstrommel gezogen:

Die Gewinner einer tollen Joker-Uhr sind

Jochen Schweitzer, Wöllstadt

Thomas Tribula, Neunkirchen

Dirk Messerer, Hannover

Je einen unserer schicken Jogger

erhält

Jutta Karschus, Oberhausen

Peter Meindl, Schwandorf

Dennis Hein, Ronnenberg

Und je ein brandaktuelles Top-Game geht an

Andreas Franke, Halle/S.

Walter Platl, Stammbach

Helmut Gruber, Nürnberg

Kicker Cup

Das nervenzerfetzende Spiel geht weiter, und wir können wieder einige Mitspieler belohnen.

Das Spiel „Premiere“ erhält

Marcel Engels, Landshut

Je eines der hochmodischen JO-

KER-Shirts schicken wir an

Philip Drexler, Wolzach

Markus Weiland, Riegelsberg

Daniel Lücke, Aschersleben

Endlich stilvolle Ordnung mit dem bunten Joker-Sammelordner bekommen

Michael Miksch, Salzgitter

Lars Schiffers, Gr. Twülpstedt

Thorsten Straub, Bräunlingen

Die Joker-Umfrage

Die Gewinner im großen „Joker-Umfrage“-Preisausschreiben

werden wir im nächsten Heft veröffentlichen, da der Einsendeschluß erst am 1. Dezember ist. Wer sich also beeilt und zum Briefkasten rennt, hat noch die Möglichkeit zur Teilnahme.

Abo-Lotto

Die Abo-Fee hat diesmal (anlässlich unseres Jubiläums) aus den Tausenden von Abonnenten sechs Glückliche gezogen, deren Treue mit einem Amiga Game belohnt wird. Hier sind sie:

Kd. 1300; Dietmar Huke

Kd. 6060; Jürgen Noschka

Kd. 8080; Dirk Malas

Kd. 2230; Kai Diehl

Kd. 3605; Michael Reick

Kd. 4103; Michael Hoch

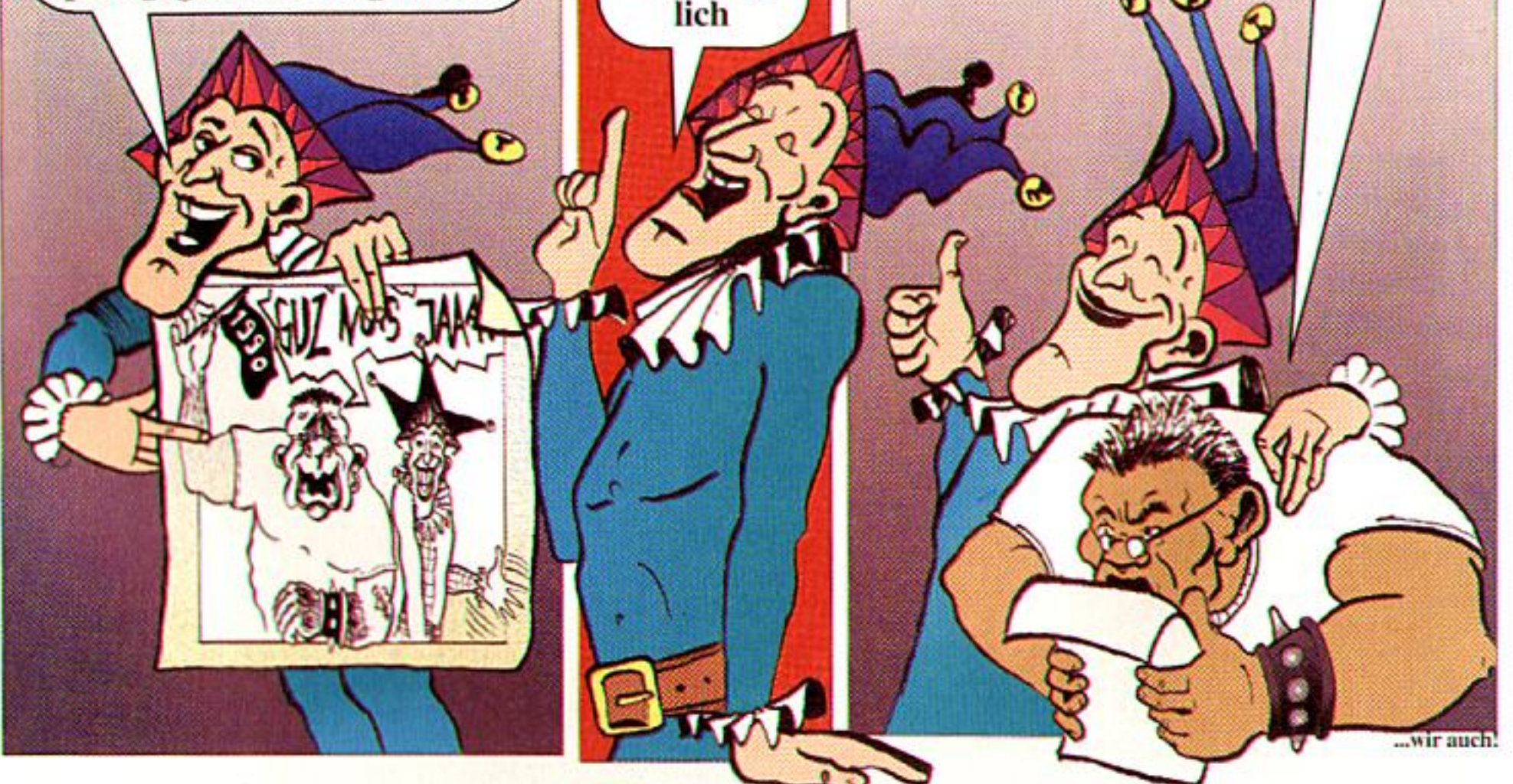
Einen dreifachen Tusch auf alle Gewinner! Und sollte es diesmal wieder nicht geklappt haben: nicht verzagen! Vielleicht findest Du ja schon nächstes Mal Deinen Namen auf dieser Seite...

BROCK: DAS WORT ZUR JAHRESWENDE

Welcher geneigte Joker-Leser erinnert sich wohl dieser ollen Kamellen? GAR KEINER? Na, macht nix, denn meine pädagogischen Fähigkeiten...

...machen das Unmögliche (in langer Kleinarbeit) möglich

BROCK GRÜSD ALLE
LESA UNT WÜNSCHD
INEN AIN GUTES NOIES
JAA, SAGD DER JOKA...



...wir auch!



Bachler Computersoftware

AMIGA		AMIGA		AMIGA	
1869/DT.	74.95	GUNSHIP 2000/DT.	V.mö.	RISKY WOODS/DT.	59.95
ADVENTURE COLLECTION/DT.	66.95	HEXUMA/DT.	89.95	ROBOSPORT/DT.	59.95
AIR SUPPORT/DT.	59.95	HISTORYLINE 1914-1918/DT.	79.95	SECRET OF MONKEY ISLAND/DT.	69.95
AIR WARRIOR/DT.	79.95	HOOK/DT.	59.95	SECRET OF MONKEY ISLAND 2/DT.	79.95
AMBERMOON/DT.	V.mö.	HOTELMANAGER/DT.	54.95	SHADOW OF THE BEAST 3/DT.	59.95
AMBERSTAR/DT.	79.95	IMPERIUM/DT.	29.95	SILENT SERVICE 2/DT.	79.95
AQUATIC GAMES/DT.	59.95	INDIANA JONES 4-		SILLY PUTTY/DT.	54.95
B.A.T.2/DT.*	79.95	FATE OF ATLANTIS/DT.	V.mö.	SIM ANT/DT.	89.95
BATTLE ISLE/DT.	69.95	JOHN MADDEN FOOTBALL/DT.	59.95	SIM CITY & POPULOUS/DT.	74.95
BATTLE ISLE DATA DISK/DT.	44.95	KICK OFF 2/DT.	59.95	SPECIAL FORCES/DT.	79.95
BITMAP BROTHERS COLLECTION/DT.	59.95	KICK OFF 2-GIANTS OF EUROPE/DT.	19.95	SPORTS COLLECTION /DT.	66.95
BLACK CRYPT/DT.	59.95	KICK OFF 2-RETURN TO EUROPE/DT.	19.95	STAR CONTROL 2/DT.	V.mö.
BUNDESLIGA MANAGER		KICK OFF 2-WINNING TACTICS	19.95	STREET FIGHTER 2/DT.	59.95
PROFESSIONAL/DT.	69.95	LEGEND OF KYRANDIA/DT.	69.95	THE GAMES 92/DT.	72.95
CAMPAIGN/DT.	66.95	LEGEND OF VALOUR/DT.*	74.95	THE HUMANS	59.95
CARL LEWIS CHALLENGE/DT.	59.95	LEMMINGS/DT.	44.95	THEIR FINEST HOUR/DT.	69.95
CENTURION - DEFENDER OF ROME/DT.	29.95	LEMMINGS DATA DISK/DT.	44.95	THEIR FINEST HOUR MISSION DISK/DT.	32.95
CIVILIZATION/DT.	79.95	LEMMINGS 2/DT.	V.mö.	TRODDLERS/DT.	66.95
CONQUESTADOR/DT.	74.95	LOTUS 3/DT.	59.95	TURRICAN/DT.	24.95
CRAZY CARS 3/DT.	59.95	LURE OF THE TEMPTRESS/DT.	69.95	TURRICAN 2/DT.	24.95
CURSE OF ENCHANTIA/DT.	79.95	MAD TV/DT.	74.95	ULTIMA 6/DT.	69.95
CYTRON/DT.	59.95	MAD TV DATA DISK/DT.	24.95	WAX WORKS/DT.	V.mö.
DARKLANDS/DT.	V.mö.	PARASOL STARS/DT.	59.95	WEEN/DT.	74.95
DARK QUEEN OF KRYNN	66.95	PERFECT GENERAL/DT.	79.95	WING COMMANDER/DT.	74.95
DAS SCHWARZE AUGE/DT.	74.95	PERFECT GENERAL DATA DISK	59.95	WIZARDRY 7	89.95
DER PATRIZIER/DT.	74.95	PGA TOUR GOLF + COURSE DISK/DT.	69.95	WRESTLE MANIA/DT.	59.95
DUNE/DT.	74.95	PINBALL DREAMS/DT.	59.95	ZOOL/DT.	59.95
DUNGEON MASTER&CHAOS STRIKES		PINBALL PHANTASIES/DT.	59.95		
BACK/DT.	59.95	PIRATES/DT.	59.95	1 MB-Erweiterung für Amiga	49.-
DYNA BLASTER/DT.	69.95	POOLS OF DARKNESS	66.95	(abschaltbar & Uhr &	
EPIC/DT.	69.95	POPULOUS 2/DT.	69.95	schnelle Speicherchips)	
EYE OF THE BEHOLDER 2/DT.	89.95	POPULOUS 2 DATA DISK/DT.	37.95	2.Laufwerk 3,5''für Amiga	139.-
FALCON COLLECTION/DT.	59.95	PREMIERE/DT.	59.95	4 Spieler-Adapter für Amiga	25.-
FIRE AND ICE/DT.	59.95	RAILROAD TYCOON/DT.	79.95	Das Lucasfilm-Buch/dt.	29.80
FORMULA ONE GRAND PRIX/DT.	79.95	RAMPART/DT.	59.95	Das Lucasfilm-Buch 2/dt.	29.80
GRAHAM TAYLORS SOCCER		RED BARON/DT.	74.95	Das Rollenspiele Buch /dt.	39.80
CHALLENGE/DT	69.95	RED ZONE/DT.	59.95		

**Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder portofrei per Vorkasse (bar,
Scheck).**

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

**ANDREAS BACHLER
COMPUTERSOFTWARE**
Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631



CAESAR

Der Feldherr und Imperator mit dem markanten Näschen als Aushängeschild eines neuen Strategicals von Impressions — das kann doch nur ein militärischer Sandkasten à la „Cohort“ und Konsorten sein, oder?

Überraschung: Es ist ein frecher „Sim City“-Klon! Der einzig nennenswerte Unterschied besteht in der antiken



Veni,
vidi,
vici?

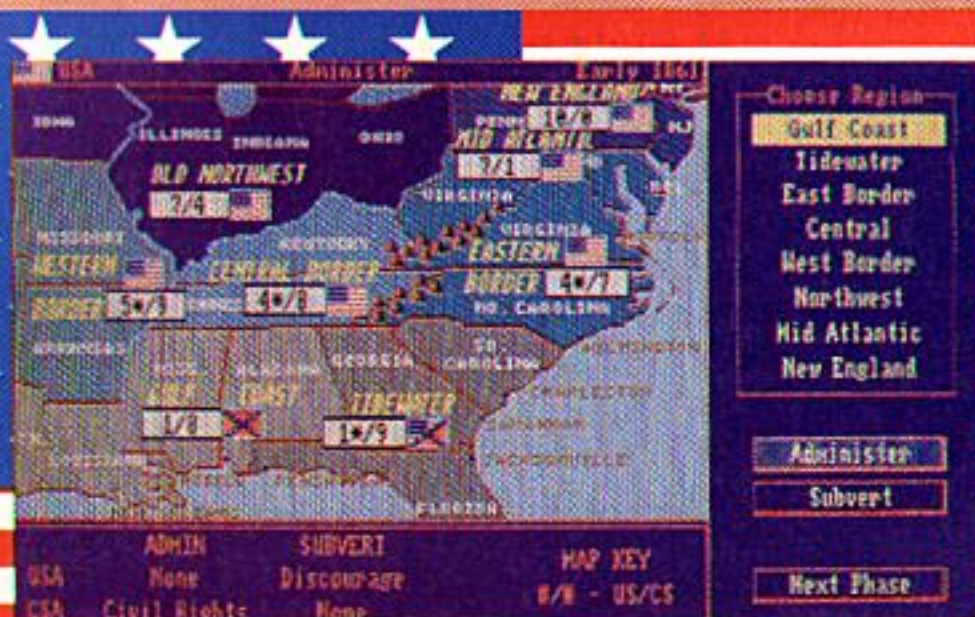
Verpackung, laut der man hier angeblich eine Provinz des Römischen Reichs regiert — wozu vor allem der Bau und die Verwaltung von ein, zwei Städtchen gehören... Mit einem je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich hohen Startkapital ausgerüstet, verlegt man Wasserleitungen, pflastert Straßen, errichtet einen Marktplatz, Wohnhäuser und Handwerksbetriebe. Ka-

sernen für die Soldaten dürfen auch nicht fehlen, denn für das Ansteigen der „Kriminalitätsrate“ sind hier aus historischen Gründen wilde Barbarenstämme zuständig. Die Aufgaben der Feuerwehr, des Straßenbaus etc. werden von Sklaven wahrgenommen, die natürlich aus dem Staatssäckel bezahlt werden wollen. Außerdem gibt's Statistiken (Steuern, Bodenwert...) und eine elfstufige Karriere-Leiter, deren Erklimmungs-Tempo vor-demokratischerweise von der Gunst des Imperators im fernen Rom abhängt.

Die Steuerung per Maus und Icons klappt tadellos, weil sie praktisch 1:1 vom „Original“ übernommen wurde. Dagegen enttäuscht die Grafik durch eine fade, überwiegend hellbraune Farbgestaltung und dürftige Animationen, lediglich das flinke Scrolling verbessert den Gesamteindruck wieder leicht. Die Effekte sind mit Oropax gerade noch erträglich, aber den Musikus

sollte man nun wirklich den Löwen in der Arena zum Fraß vorwerfen. Und das Spiel? Für eingefleischte SIMulanten überlegenswert, für Kuriositäten-Sammler geradezu ein Muß... (mm)

CAESAR (IMPRESSIONS)	
SIM-SIMULATION	
65% „FRECH“	
GRAFIK	53%
ANIMATION	55%
MUSIK	19%
SOUND-FX	28%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	70%
VARIABLE: 10 STUFEN	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT



Nord vs. Süd

No Greater Glory

Ein SSI-Strategical über den Amerikanischen Bürgerkrieg ist gewiß nicht ungewöhnlich — aber eins, das spielbar ist und Spaß macht? Jau, das fanden im Frühjahr bereits die PC-Generäle überraschend...

Die gleiche Überraschung steht nun auch den Amigianern bevor, jedenfalls, soweit

sie über eine Harddisk oder viel Memory verfügen. Wer all das nicht besitzt, sollte wenigstens einen reißfesten Geduldssaden sein eigen nennen, denn dann wird nachgeladen, bis das Laufwerk kracht. Nun aber ins Sacher, äh zur Sache: Ganz nach Wunsch darf man anno 1861 die Rolle von Präsident Lincoln oder die des

Konföderierten-Chefs Davis übernehmen (stets mit dem Rechner als Gegenspieler), wobei grundsätzlich der militärische Sieg anzustreben ist. Andere Bereiche der Staatsführung wie Personal- und Steuerpolitik, Pressezensur, auswärtige Beziehungen oder Investitionen ins Eisenbahnnetz sollten jedoch keineswegs vernachlässigt werden — nicht umsonst kann man z.B. Friedensverhandlungen einleiten oder auch durch Wahlniederlagen abserviert werden... Auf einer zoombaren Landkarte lassen sich all diese komplexen Probleme mittels des bequemen und übersichtlichen Menüsystems sorgenfrei nacheinander abhaken, auch die eigentlichen Gefechtsbefehle werden auf diese Weise erteilt. Ist man mit den Einstellungen zufrieden, dreht sich die Uhr vier Monate weiter, und sämtliche Siege, Niederlagen, Aufstände, Kabinettsquerelen usw. werden fein säuberlich mitgeteilt. Damit beginnt der Zy-

klus von vorn, und wir können beruhigt über die erträgliche Optik (1:1 vom PC umgesetzt), den nicht vorhandenen Sound und die sogar etwas verbesserte Handhabung berichten. Alles in allem ein erfreuliches Strategical — und ganz ohne Sechsecke! (jn)

NO GREATER GLORY (SSI)	
MILITAR-STRATEGIE	
62% „KOMPLEX“	
GRAFIK	36%
ANIMATION	--
MUSIK	--
SOUND-FX	--
HANDHABUNG	73%
DAUERSPASS	68%
VARIABLE: 5 STUFEN	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	TEILW. (GRAFIK)
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG (TEILW.)

S.C.S. Versand

Wir bringen Leben in Ihren Computer

Inh. Jörg Zahler



Tel. 06898/27764
 Fax 06898/27587
 Händler 06898/26424

Amiga Titel

1869	67.90	Knights of the Sky	74.90	Utopia	67.90
Abandoned Places	67.90	Leander	46.90	Winzer	61.90
Agony	46.90	Leisure Suit Larry 5	61.90	Wolfchild	54.90
Air Bucks	64.90	Lemmings 2	46.90	Zool	47.90
Air Support	46.90	Links (HD erforderlich)	64.90		
Airbus A320	89.90	Locomotion	54.90	In letzter Minute:	
Alien Storm	54.90	Lords of the Rings	61.90	Indiana Jones 4	a.A.
Altered Destiny	64.90	Lotus 3	47.90	Humans	54.90
Amberstar	73.90	Lotus 2	54.90	Cytron	54.90
Amnios	46.90	Lure of the Temptress	54.90	Dungeon Master /	
Another World	54.90	Mad TV	67.90	Chaos Strikes	54.90
Apidya	47.90	Magic Pockets	40.90	Robosports	54.90
Aquatic Games	52.90	Mega Twins	54.90	No second Price	52.90
Armour Geddon	46.90	Megalomania+First Samurai	64.90	Combat Classic	54.90
B.A.T.	67.90	Might & Magic 3	67.90	Campaign	61.90
Bane of the Cosmic Forge	67.90	Moonfall	54.90	Legend of Kyrandia kD.	61.90
Babarian 2	46.90	Myth	54.90	Wing Commander	81.90
Battle Isle	67.90	Night Breed Interactive	55.90	Troddlers	54.90
Battle Isle Data	39.90	Ork	46.90		
Birds of Prey	67.90	Outrun Europa	54.90		
Black Gold	61.90	Pacific Islands	64.90		
Black Crypt	51.90	Paladin 2	54.90		
Blue Max	67.90	Paperboy 2	54.90		
Blues Brothers	54.90	Parasol Stars	54.90		
Bug Bomber	54.90	Perfect General	74.90		
Bundesliga Manager Edition	81.90	Pinball Dreams	47.90		
California Games II	54.90	Pinball Fantasie	54.90		
Castle of Dr. Brain	61.90	Pirates	55.90		
Castles	61.90	Plan 9 from Outer Space	71.90		
Cisco Heat	59.90	Police Quest 3	61.90		
Civilization	74.90	Populous 2	61.90		
Crazy Cars 3	54.90	Project X	54.90		
Curse of the Azure Bonds 1MB	67.90	Push Over	54.90		
D Generation	47.90	Quest for Glory 2	61.90		
Dark Queen of Kryn	61.90	Race Drivin	64.90		
Das Schwarze Auge	71.90	Realms	54.90		
Deliverance	54.90	Rebel Racer	61.90		
Der Patrizier	67.90	Red Baron	61.90		
Die Hard 2	54.90	Red Zone	46.90		
Dojo Dan	54.90	Risky Woods	51.90		
Double Double Bill	40.90	Robocop 3	54.90		
Dune	54.90	Robozone	60.90		
Dynablast	64.90	Secret of Monkey Island 1	67.90		
Elvira 2 Jaws of Cerberus	51.90	Secret of Monkey Island 2	81.90		
Epic	64.90	Shadow of the Beast 3	52.90		
Eye of the Beholder	67.90	Shadowlands	64.90		
Eye of the Beholder 2 kD.	81.90	Silent Service 2	75.90		
Fire & Ice	46.90	Space Ace 2	67.90		
Flames of Freedom	74.90	Space Crusade	54.90		
Formula 1	54.90	Space Quest 3	61.90		
G-Loc	54.90	Space Quest 4	61.90		
Global Effect	61.90	Special Forces	74.90		
Gods	46.90	Speedball 2	39.90		
Micropose Grand Prix	74.90	Starbyte Super Soccer	61.90		
Heart of China	61.90	Steel Empire	61.90		
Hero Quest Twin Pack	64.90	Stellar 7	39.90		
Hexuma	81.90	Stone Age	54.90		
Hook	54.90	Strikelleet	51.90		
Hudson Hawk	54.90	Striker	54.90		
Indiana Jones Adventure	61.90	Terminator 2	54.90		
Ishar	67.90	The Bitmap Brothers Collection	54.90		
Jaguar XJ 220	54.90	The Cool Croc Twins	54.90		
Kings Quest 4	39.90	Titus the Fox	54.90		
Kings Quest 5	61.90	Traders	60.90		

512 kB Erw.
59.90 DM

A 500 intern
Laufwerk
112.90 DM

A 500 extern
Laufwerk
119.00 DM

Für Umsteiger:	
Der S.C.S. AT "BIRDHUNTER"	
386-40MHz 128kB Cache	
4 MB Ram	
3,5" Laufwerk 1,44	
5,25" Laufwerk 1,2	
107 MB Festplatte	
VGA Grafikkarte 512kB 1024x768	
VGA Color Monitor 1024x768 0.28 dot	
1 par 2 ser 1 game	
MF-II Tastatur	
Desktop Gehäuse	
Soundblaster 2.0	
Mouse + Pad	
Preis	2149.00

Versandkosten Post NN 9.00 DM
 UPS NN 12.00 DM, Vorkasse 6.50 DM
 Alle Preise incl. 14% MwSt.
 Geschäftszeiten Mo-Fr. 10.00 Uhr bis 18.00 Uhr
 Sa 9.00 Uhr bis 12.00 Uhr
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.
 Kostenlose Preisliste anfordern!!

Wir suchen noch engagierte Vertriebspartner.
Händleranfragen erwünscht.
Top Konditionen.

Karo Soft

Jürgen Vieth

1869, komplett deutsch	75.50
Airbus A 320, komplett deutsch	99.-
Amberstar, komplett deutsch	79.50
AMOS, deutsche Version	105.-
AMOS-Compiler/AMOS 3 D	59./74.50
AMOS Professional	129.50
Aquatic Games, Anleitung deutsch	59.-
Ashes of Empire, deutsch	89.-
Bane of the Cosm. Forge, kpl. deutsch	75.50
B.A.T. II, komplett deutsch	81.50
Battle Isle/B-Isle Data, kpl. dt.	44.50/74.50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	74.50
Bundesliga Manager prof. Ltd Edition	85.-
Campaign, komplett deutsch	69.-
Castle of Dr. Brain, kompl. deutsch	69.-
Civilisation, kpl. deutsch	82.50
Comb. Classics (F15 II/688Attack/T.Yank.)	64.-
Conquest of the Longbow, Handbuch dt.	69.-
Curse of Enchanfia, komplett deutsch	89.-
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	+79.50
Dune, komplett deutsch	74.50
Dungeon Master m. Chaos Str. Back, dt.	64.-
Elvira II, komplett deutsch 1MB	61.50
Epic, Anleitung deutsch	67.-
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85.-
Fire & Ice, Anleitung deutsch	55.-
Global Effect, komplett deutsch	79.50
Grand Prix (Formel 1), Handb. dt.	79.50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	82.50
Heart of China, kompl. deutsch	74.50
Haxuma, komplett deutsch	89.-
History Line, komplett deutsch	75.50
Humans, deutsch	64.-
Jaguar XJ 220, Anleitung deutsch	64.-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99.-
Larry V 1 MB, komplett deutsch	69.-
Legend, Handbuch deutsch	69.-
Legend of Kyrandia, kompl. deutsch	64.-
Lemmings Teil 2, Anltg. deutsch	55.-
Lotus Turbo Challenge II, Anltg. dt.	55.-
Lure of the Temptress, kpl. deutsch	64.-
Indiana Jones III, komplett deutsch	69.-
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85.-
Kings Quest V/Space Quest IV u. Larry III kompl. deutsch, Sonderposten sol. Vorrat	39.-
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79.50
Legend of Valour, deutsch	75.50
MAD TV, komplett deutsch	74.50
MAD TV-Datadisk	28.-
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79.50
Might & Magic III, komplett dt.	74.50
Monkey Island I, kompl. deutsch	74.50
Monkey Island II, kpl. deutsch	85.-
Nigel Mansell, Anleitung deutsch	64.-
Patrizier, komplett deutsch	75.50
Perfect General, deutsch	82.50
Pinball Dreams, Anltg. deutsch	57.-
Pinball Phantasies, Anltg. deutsch	61.50
Populous II Plus Challenge Handb. dt.	75.50
Populous II Challenge (Datadisk)	35.-
Police Quest III, kompl. deutsch	74.50
Premiere, Anleitung deutsch	69.-
Push Over, Anleitung deutsch	64.-
Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79.50
Red Baron, kompl. deutsch	69.-
Red Zone, Anleitung deutsch	55.-
Risky Woods, Anltg. deutsch	61.50
Rome, Handbuch deutsch	67.50
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	55.-
Shadowlands, Anleitung deutsch	71.50
Shadow of the Beast II, Anltg. dt.	59.-
Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79.50
Silly Putty, Anltg. deutsch	55.-
Sim Ant, komplett deutsch	88.50
Sim Earth, komplett deutsch	+74.50
Special Forces, Handbuch deutsch	79.50
Space Shuttle, komplett deutsch	64.-
St. Thomas, Handbuch deutsch	74.50
Their finest Hour, dt. Anleitung	75.-
Traddlers, Anleitung deutsch	59.-
Ultima VI, Anleitung deutsch	71.50
Wayne Gretzky Hockey II	55.-
Willy Beamish, Handbuch deutsch	69.-
Wing Commander I, komplett deutsch	89.-
Winter Challenge, Anltg. deutsch	+69.-
Winter Super Sports 92, Anltg. dt.	64.-
Zak McKracken, kpl. deutsch	67.-
Zool, Anleitung deutsch	57.-
X-Copy Tools prof.m. Hardware	86.50

Änderungen vorbehalten

Vorkasse: DM 6,00 Post - Nachnahme: DM 9,00
UPS - Nachnahme: DM 13,00

KAROSOFT
Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 02103/42088 oder
0161/2217007

Liste kostenlos!
(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf • Nur Versand

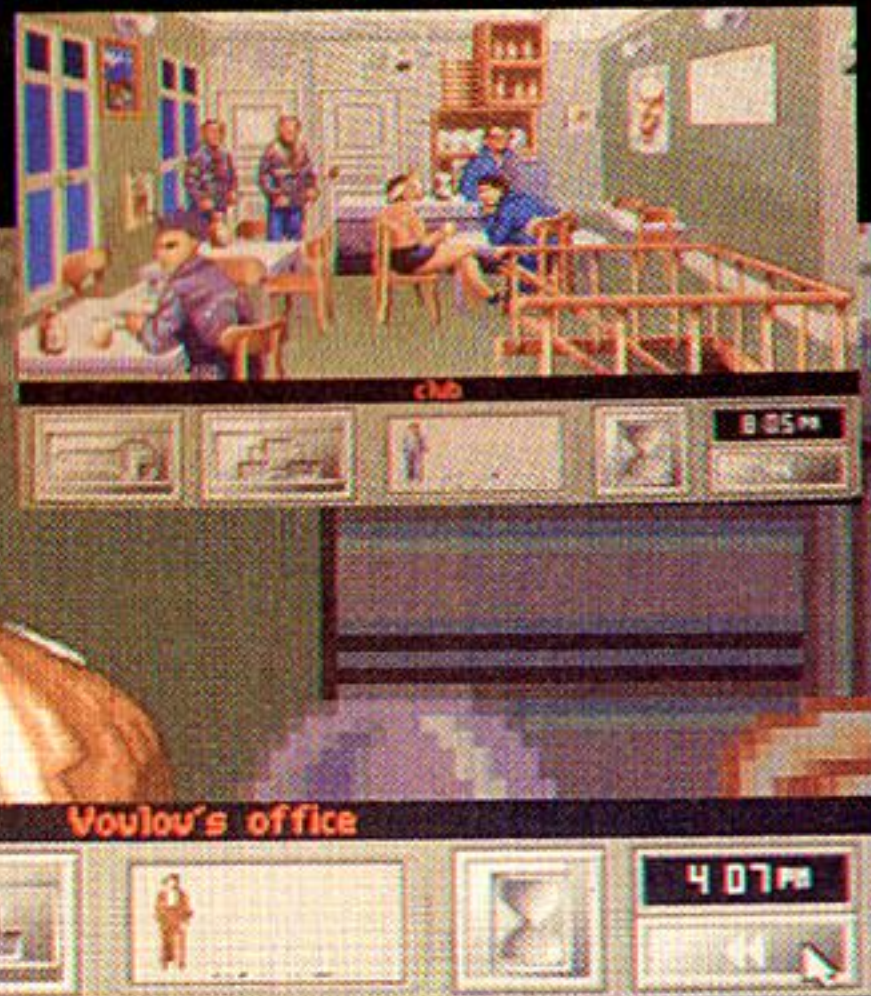
K * G * B

Neben „Legend of Kyrandia“ legt Virgin mit diesem originellen Kreml-Krimi eine weitere Amiga-Umsetzung eines Spitzen-Adventures vor — und damit einen weiteren Konvertierungs-Knaller?

Der Spieler übernimmt die Rolle des KGB-Offiziers Maxim Rukow — erstaunlicherweise ist er trotzdem kein Bösewicht, sondern soll den mysteriösen Tod eines ehemaligen Kollegen aufklären. Da der Verstorbene beileibe kein Kind von Traurigkeit war, findet sich der Held der Ermittlungen alsbald in einem schier undurchdringlichen Netz von Gangster-

ein paar Szenen zurückzugehen, falls er dort etwas Wichtiges vergessen hat. Bei den Multiple Choice-Unterhaltungen à la „Dune“ wird ein hübsches Portrait des jeweiligen Opfers eingeblendet; wichtiger ist allerdings die Tatsache, daß

einen Blick durch den zerrissenen eisernen Vorhang wagen — es wartet ein spannendes Grafik-Abenteuer, dessen einziges Manko die gelegentlich etwas nervtötenden Nachladezeiten sind. (C. Borgmeier)



syndikaten, Mord und Drogenhandel wieder — ja, sogar der Putsch gegen Gorbatschow spielt mit hinein!

Was die Präsentation angeht, wird man hier ähnlich verwöhnt wie beim SF-Spektakel „Dune“, sprich, die fein animierte Grafik ist farbenfroh und detailreich wie am PC, aber immerhin) und die Soundbegleitung sehr atmosphärisch. Die zahlreichen Örtlichkeiten sind aus der Sicht des Staatsdetektivs zu sehen, darunter ist die Iconleiste zum Aufrufen von Save-Option, Automapping-Karte, Inventory und Rewind-Funktion. Letzteres entspricht nicht nur namentlich dem von jedem Videorekorder her bekannten Feature — hier ermöglicht es dem Spieler, einfach

die Quassel-Vorgaben so reichlich ausgefallen sind, daß beinahe schon richtige Gespräche möglich werden. Weiterentwickelt hat man auch die Maussteuerung; der sich automatisch mit der Handlungssituation verändernde Cursor ermöglicht jetzt absolut problemloses Point & Click-Abenteuer.

Die letzte und aufregendste Neuerung betrifft das Gameplay selbst: Trotz aller formalen Ähnlichkeiten zum Wüstenplaneten haben die Programmierer von Cyro den Strategie-Anteil zugunsten vielfältiger Aktionsmöglichkeiten gestrichen. Tja Genossen, wenn Ihr nicht ganz linientreue Anhänger der etablierten Adventure-Schmieden wie Lucas Arts und Sierra seid, solltet Ihr mal

**KGB
(VIRGIN)**

KRIMI - ADVENTURE

81%

„ROTER STERN“



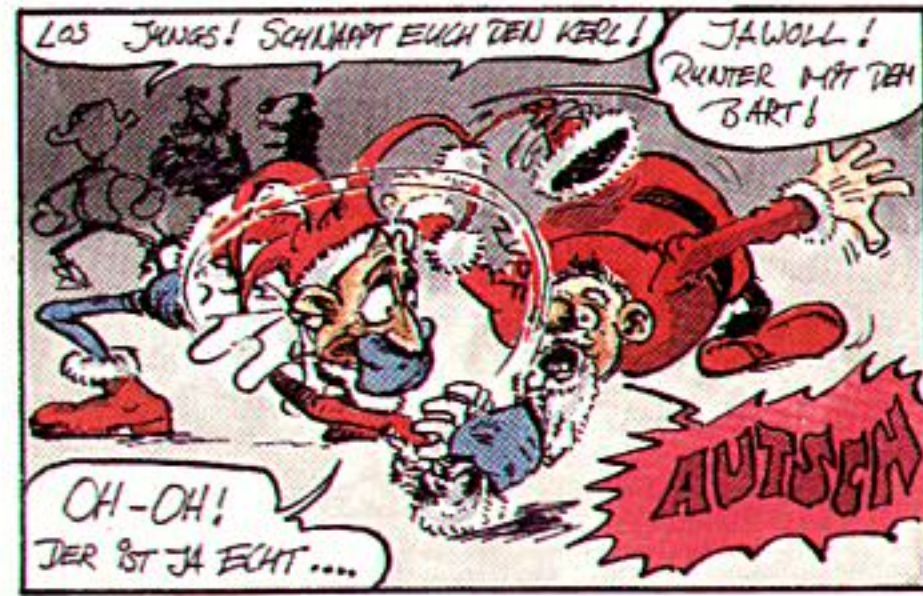
GRAFIK	83%
ANIMATION	76%
MUSIK	81%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	82%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

The unbelievable **AMICA** Joker



Joker Galerie



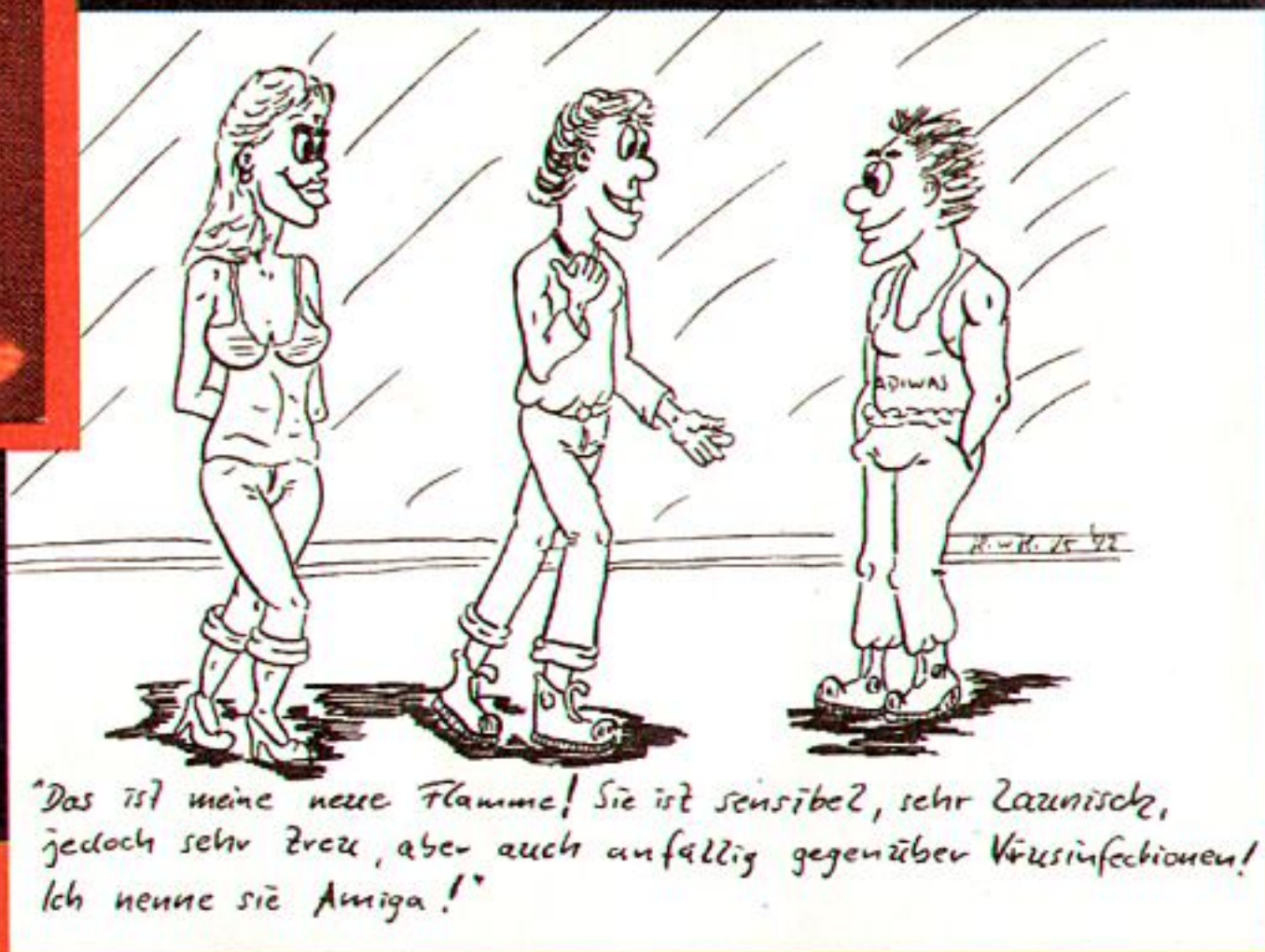
„The Wild One“ von Alfred Röhrich aus dem deutschen Marlon Brando-Zentrum Neu Isenburg. Könnte aber auch Oskar in seiner Motorradkluft sein...

Was macht eigentlich unser alter Stammzeichner Udo Drüke aus Norden? Falls Ihr Euch das auch schon gefragt habt — er beobachtet die Vögel im Wald, wie z.B. diese Blau-Meise!



Na, hoffentlich sehen das seine Nachbarn in Osnabrück nicht, was Stefan Miefert mit ihrem „deutschen Garten-Gnom“ da anstellt...

Hartmut Köhler aus Peine hat ein Händchen für Comics und viel Sinn für das Seelenleben von Amigianern!



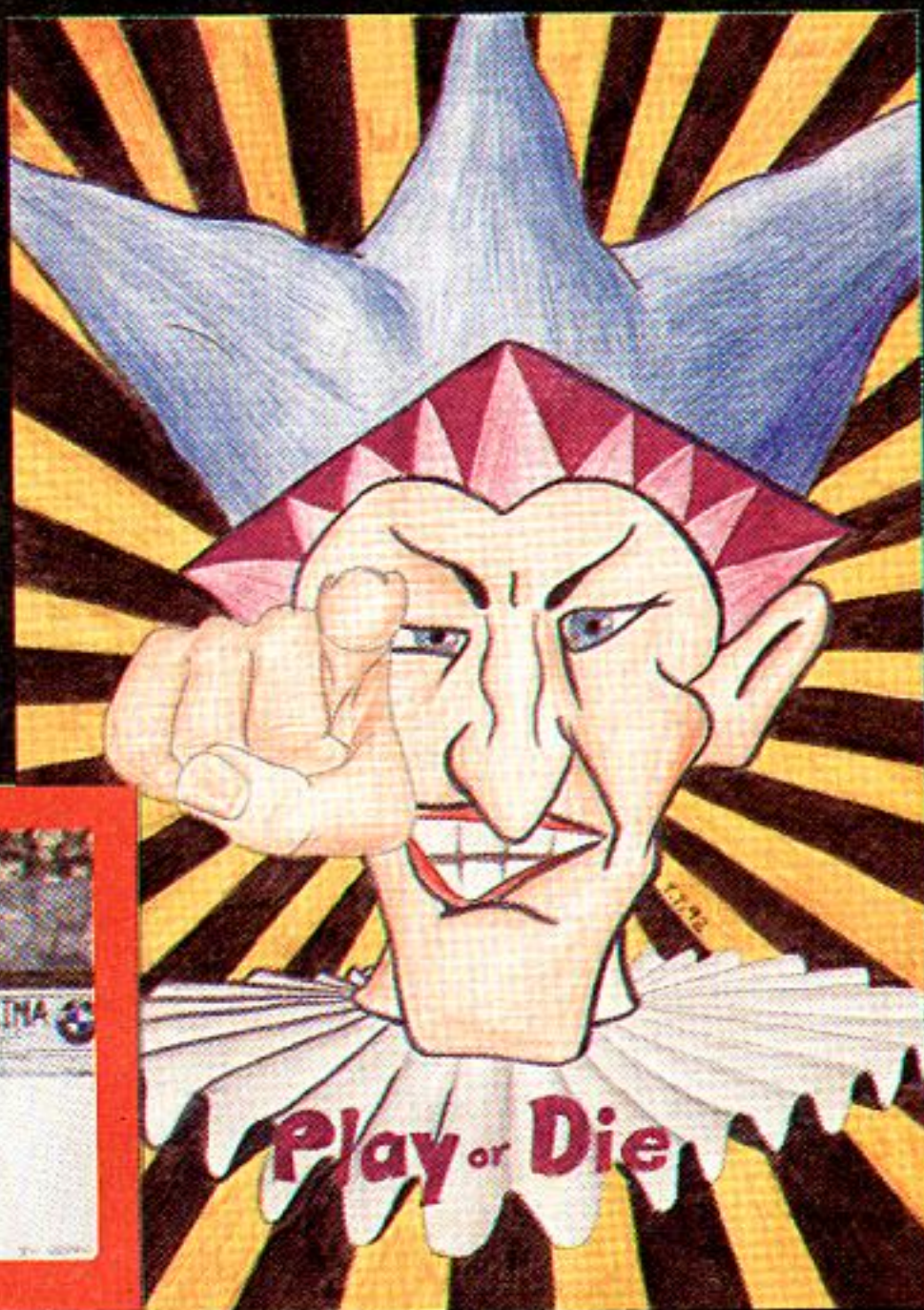
„Das ist meine neue Flamme! Sie ist sensibel, sehr zarternisch, jedoch sehr zock, aber auch anfällig gegenüber Virusinfektionen! Ich nenne sie Amiga!“



Das alte Thema „Joker vs. Spiderman“ in einer lebensnahen Neuinterpretation von Markus Ziegler aus Plochingen. Zeig's dem Netzschwinger, Alter!

Thomas Tarnowski aus Münster betitelte sein Gemälde „Play or Die“. Nicht übel, aber wir hätten „The Joker Wants You!“ vorgeschlagen...

Mittlerweile ist der Ruf des Jokers schon bis nach Bruneck in Südtirol gedrungen — dort antwortete Georg Großrubatscher mit dem grafischen Ausruf: „Sport ist Mord!“



Einen bunt glitzernden Weihnachtsbaum haben wir uns trotz der kritischen Jahreszeit verkneifen — schließlich ist die Joker Galerie der hehren Kunst gewidmet, und nicht dem schnöden Konsumrausch. Zu überprüfen anhand der edlen Meisterwerke, die Ihr hier wieder versammelt findet...

Tradition verpflichtet!

Deshalb machen wir Euch nach alter Tradition des Hauses darauf aufmerksam, daß wir auch im neuen Jahr wieder tolle Computergrafiken, Zeichnungen, Comics etc. von Euch auf diesen Seiten abdrucken wollen. Traditionelle Grundvoraussetzung ist und bleibt dabei, daß es AUSSCHLIESSLICH SELBSTAUSGEDACHTE UND SELBSTGESTRICKTE WERKE sein dürfen. Wer also im Jahre 1993 endlich berühmt werden möchte, der greife zu einem Briefumschlag, fülle ihn mit Kunstwerk und Rückporto, verschleße ihn sorgfältig, male leserlich seinen Absender darauf und verziere ihn mit folgender Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



FDS Software

Computerzubehör & Softwarefachgeschäft

Aktuelle AMIGA Software zu Top Preisen

Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM
1869	dv 79.95	79.95	Halls of Montezuma	62.95		Megatraveller 1	69.95	
A-Train	vorb. 109.95		Harpoon 1.2.1	da 84.95	99.95	Might + Magic 3 +	dv 79.95	89.95
A.T.A.C.	da 99.95		Harpoon B.Set 3 (1MB)	ml 39.95	39.95	Monkey Island dv	79.95	89.95
Aces of the Pacific	dv 89.95		Harpoon B.Set 4 (1MB)	ml 39.95	39.95	Monkey Island 2 dv	89.95	89.95
Aces of the Great War	49.95	49.95	Harpoon Sen. Editor	da 59.95	59.95	Muds	dv 69.95	
Apidya	da 54.95	54.95	Head to Head	79.95	89.95	No1.Compilation	dv 69.95	79.95
Airbus A320 +	79.95	99.95	Head of China	dv 79.95	89.95	Nova 9 (1MB) +	79.95	
B-17 Flying Fortress	da 109.95		Hook (1MB) +	dv 62.95	84.95	Parcific Island	dv 69.95	79.95
Bane o .t Cosmic Forge	dv 79.95	79.95	Ian Botham Cricket	74.95		Paragliding	ml 79.95	79.95
Battle Isle	dv 79.95	79.95	Indiana Jones	dv 74.95	89.95	Perfect General +	dv 84.95	89.95
Battle Isle Data Disk	dv 45.95	45.95	Indianapolis 500	69.95	79.95	PGA Golf +	da 79.95	84.95
Birds of Prey	da 79.95	89.95	Interna.Sport.Challenge	ml 74.95	79.95	PGA Golf Course	da 41.95	41.95
Blues Brothers	da 62.95	69.95	Ishar	ml 79.95	79.95	Pinball Dreams	ml 62.95	
Buck Rogers II	dv 89.95		Jaguar XJ 220 (1MB)	ml 62.95		Pirates	da 69.95	69.95
Bumpy's Arcade Fant. +	ml 74.95		Kick off 2	da 59.95	74.95	Plan 9 from o.Space	dv 89.95	89.95
Bundesl Manager prof.	dv 79.95	84.95	Kickmoff 2 Gl.a.o.Eu +	24.95		Police Quest 3	dv 79.95	89.95
California Games II +	ml 62.95	74.95	Kid Glovers 2	da 69.95		Pools of Darkness	69.95	89.95
Carl Lewis Challenge +	da 62.95	74.95	Killerball	62.95	74.95	Populous / Sim City	69.95	84.95
Carriers at War	89.95		King's Bounty	74.95		Ports of Call	dv 62.95	84.95
Casino	ml 62.95	79.95	Kingd.of Engl.2 (1MB)	89.95		Power Hits +	da 62.95	79.95
Centerbase +	dv 74.95		Kings Quest 5	dv 79.95	109.95	Push Over	ml 62.95	69.95
Champion of Kryn	da 74.95	74.95	Knights of the Sky	da 89.95	99.95	Railroad Tycoon	dv 89.95	99.95
Championship Manager	62.95	74.95	Last Ninja 3	ml 62.95		Rebel Racers +	dv 69.95	
Chessmaster 2100 1MB	74.95		Legend of Kyrandia	89.95	89.95	Red Zone	ml 62.95	
Chessmaster 3000	89.95	89.95	Legend	ml 74.95		Rise of the Dragon	dv 89.95	89.95
Civilisation	dv 89.95	109.95	Legend of Fairgahail	dv 74.95	79.95	Robin H.Longb.	79.95	89.95
Codename Iceman	89.95	89.95	Leisure S.L 1	da 79.95	89.95	Sensible Soccer	ml 62.95	
Colonels Bequest	89.95	89.95	Leisure S.L 2	89.95		Shadowlands +	ml 69.95	
Conflict Korea (1MB)	79.95	79.95	Leisure S.L 3	dv 89.95		Silent Service 2	da 89.95	89.95
Conquestador (1MB) +	dv 79.95	79.95	Leisure S.L 5	dv 79.95	89.95	Simpsons	ml 62.95	
Cool Cros Twins +	ml 62.95	62.95	Lemmings	ml 62.95		Space 1889	69.95	
Crazy Cars 3	ml 62.95		Links	84.95	99.95	Space Max (1MB)	dv 69.95	79.95
D-Generation	ml 45.95	49.95	Links Barton Creek	49.95		Space Q. 3	dv 89.95	
Das schwarze Auge	dv 79.95	89.95	Links Bay Hill Club	49.95		Space Q. 4	dv 79.95	
Dagger of Amon Ra	dv 89.95	89.95	Links Bountiful C.	49.95	49.95	Special Forces	da 89.95	99.95
Dark Half	104.95		Links Firestone C.	49.95	49.95	Starb. Supersoccer	dv 69.95	79.95
Dark Queen of Kryn	74.95	79.95	Links Hyatt D.B.C.	49.95	49.95	Steel Empire +	dv 79.95	84.95
Der Patrizier (1MB) +	dv 79.95	89.95	Links Pinehurst C.	49.95	49.95	Steve Moqueen +	62.95	69.95
Die Hard 2	62.95	74.95	Links Troon North	49.95		Super Monaco G.P	da 62.95	
Die Kathedrale	dv 89.95	89.95	Links Pro 386	da 119.95		Tennis Cup 2	ml 62.95	69.95
Dr.Brain	dv 79.95	89.95	Liverpool	ml 62.95		Terminator 2	ml 62.95	
Duck Tales	da 69.95	69.95	Locomotion	dv 62.95		Test Drive Coll.	da 69.95	
Dune (1MB) +	dv 74.95	89.95	Loom	dv 79.95	79.95	Tetris	49.95	
Dungeon Master	dv 79.95	79.95	Lord of the Rings	dv 79.95		There finest Hour	da 79.95	79.95
Europ. Championsh.92 +	62.95	74.95	Lord of the Rings 2	da 84.95		Titus the Fox	ml 62.95	69.95
Eye o.t Behold. II (1MB)	dv 89.95	89.95	Lotus Esprit Tur.Cha. 2	da 62.95		Tnt 2 +	ml 69.95	
Falcon	da 39.95	39.95	Lure of Temptress +	dv 74.95	84.95	Toki	ml 62.95	
Floor 13 +	74.95		M1 Tank Platoon	dv 89.95	99.95	Ums II	da 89.95	99.95
G-Loc	ml 62.95		Mad TV	dv 79.95	89.95	Unend.Gesch. 2	dv 69.95	
G.Taylor Soccer	62.95		Magic Pockets	ml 62.95	74.95	Utopia	da 69.95	69.95
Game Espan. '92 (1MB) +	ml 74.95	84.95	Manchester UTD Euro	ml 62.95	74.95	Wayne G.2Can.Cup	62.95	
Global Efect (1MB)	da 79.95	84.95	Maniac Mansion	dv 74.95	74.95	Wing Commander	da 79.95	69.95



Bestellen könnt Ihr telefonisch o. per Post Mo - Fr 14 - 21 Uhr. Sa. 9 - 14 Uhr geliefert wird per Nachnahme + 6,- DM o. portofrei per Vorkasse (Bar,Scheck) Ab 150 DM portofrei. Ab 200 DM 3% Skonto

Bestellt am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE

Wodantal 37 4320 Hattingen
Tel. (02324) 27104
Jetzt auch im BTX
* 20029 1992 #



JOYSTICKS

AMIGA

JOYSTICKS IBM PC

Competition PRO STAR mini 34.95
Competition PRO schwarz mini 29.95
Competition PRO SPECIAL mini 29.95

QICK SHOT WARRIOR 5 29.95

Nein, ich bin nicht Brigitta. Nochmal nein, von mir habt Ihr noch nie etwas gelesen, mich kennt Ihr vorwiegend als Stimme am Telefon. Was ich dann hier will? Eigentlich nur Brigittas Frage beantworten: „Na Petra, wie war's denn in Köln auf der Messe — so ganz allein unter lauter Männern?“

Im Sinne einer emanzipatorischen Erziehung der Leserschaft (Gittis Hobby...) stellte sie mir dann diese Seite zur Verfügung, um meine Erfahrungen der Öffentlichkeit kundzutun. Vielleicht war die Gute aber auch bloß ein wenig geschmeichelt, denn am Messestand hatte ich vorwiegend damit zu kämpfen, daß ich eben nicht Brigitta bin! Ach, diese Enttäuschung in den Gesichtern der lieben, treuen Leser, als sie die erdrückende Erkenntnis traf, sich „nur“ mit Petra, der Redaktionsassistentin zu unterhalten! Schlimmer noch, das hämische Grinsen von Peter und Joe! Genugtuung wurde mir erst am dritten Messetag zuteil, als endlich Michael am Stand eintraf — plötzlich mußten sich auch die beiden Jungs wieder mit einem Platz in der zweiten Reihe begnügen...

festigt hatte, beobachtete mich jemand von der Straße aus und schrie: „Brigitta, tu's nicht!“ Nicht, daß das meinem seelischen Gleichgewicht sehr zuträglich gewesen wäre, aber immerhin wachte ich von dem Gebrüll regelmäßig wieder auf. Nach der dritten Wiederholung dieser nächtlichen Vorstellung machte ich mich daran, Pluspunkte zu sammeln.

1) Wäre ich nicht gewesen, hätten sich Peter und Joe dem sicheren Hungertod gegenübergesehen, denn nie kam außer mir jemand auf die Idee, etwas Ebbares zu besorgen!

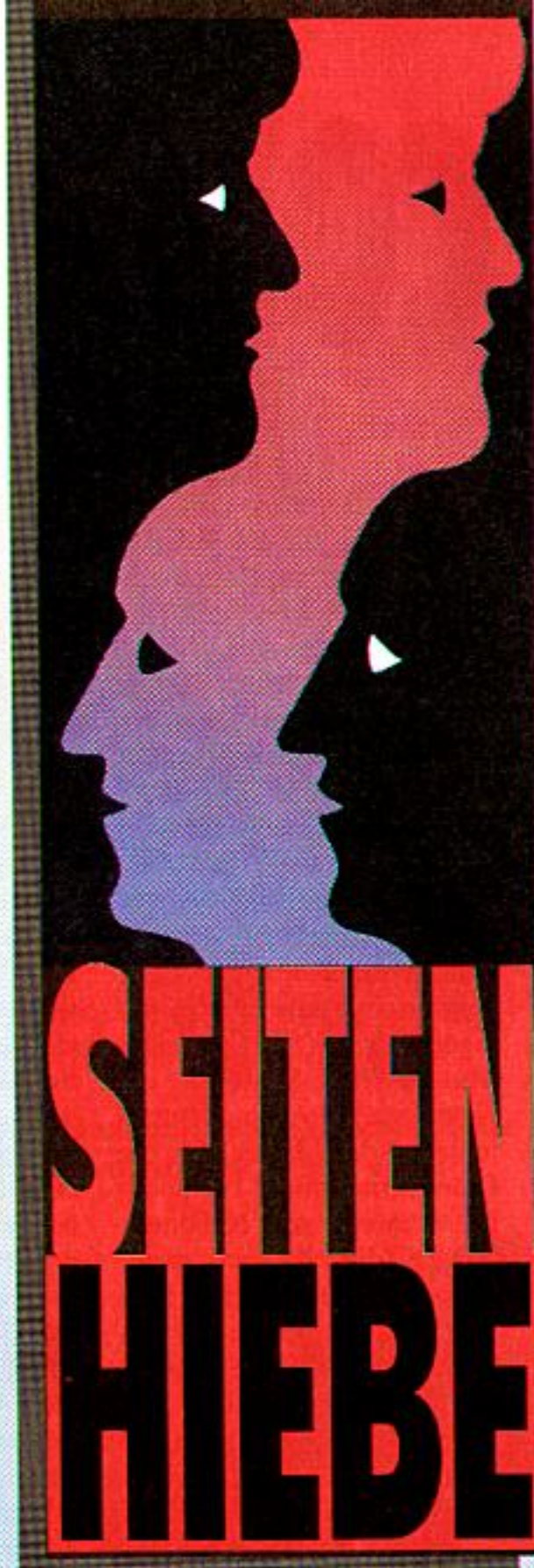
2) Nur eine Frau ist in der Lage, vom Standaufbau entkräfteten Redakteuren Zuspruch, Aufmunterung und Mitleid zu gewähren!

3) Wer sonst hätte die Jungs beim allabendlichen Marsch in Richtung Steakhouse gestützt? Merke: Joker-Mitarbeiter auf allen vieren machen einen erbärmlichen Eindruck!

Anstatt mich während unseres fünftägigen Aufenthalts wenigstens einmal in die Kölner Altstadt auszuführen, zogen meine charmanten Begleiter also eine permanente Mitleids-Nummer ab, sodaß ich mittlerweile den internen Spitznamen Mutter Theresa innehabe — wenn das keine Pluspunkte sind?! Bezüglich meiner rein fachlichen Daseinsberechtigung konnte ich aber selbst nach stundenlangem Grübeln nur zu einem negativen Schluß kommen. Da war beispielsweise diese Sache mit der Podiumsdiskussion zum Thema „Sind Computer Männersache?“. Allein den Titel empfand ich schon als diskriminierend, aber der Hammer war ja wohl, daß man Joe für die Teilnahme abgestellt hatte! Einen Mann!! Wo doch ich ebenfalls greifbar gewesen wäre!!! Aber Mutter Theresa durfte noch nicht einmal zuhören, sie hatte Heim und Herd (sprich Stand und Kaffeemaschine) zu hüten. Nun sagt doch mal selbst...

Nein, sagt besser nichts. Wie ich anhand der Messebesucher selbst feststellen konnte, scheinen Computer wohl wirklich eine Männersache zu sein. Ich arbeite zwar tagtäglich mit so einem Kasten und lege auch gerne mal ein Spielchen ein, nur schein ich halt eher ein Einzelfall zu sein. Macht aber nur die Hälfte, solange die männlichen Computer-Fans so nett sind wie die, die ich auf der CSS kennenlernen durfte! Freundliche Gespräche, lächelnde Blicke,

Tja, so ist das Leben: Die einen sonnen sich Ausgabe für Ausgabe im Ruhm von Comiczeichnungen, Seitenhieben und Editorials, die anderen schuften halt anonym hinter den Kulissen. Dennoch zerfraßen mich quälende Selbstzweifel — wer bin ich eigentlich? Was bin ich, weshalb und wozu überhaupt? Abends im Hotelzimmer zogen bereits die wildesten Selbstmordphantasien an meinem geistigen Auge vorüber, doch jedesmal, wenn ich im Traum gerade einen Strick am Fenster be-



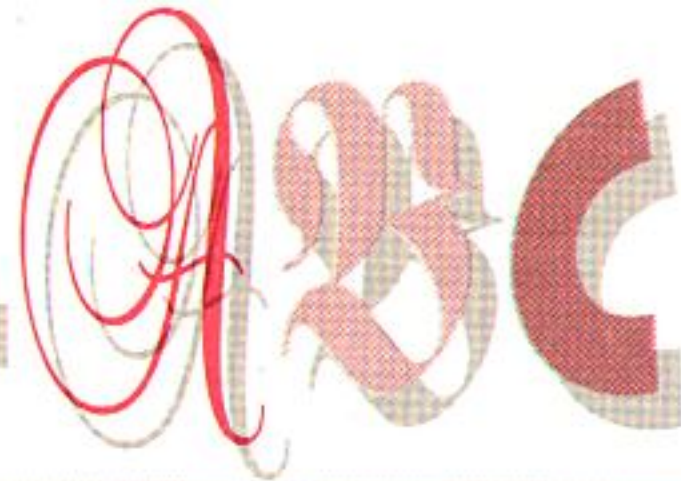
keinerlei Wutausbrüche, als unsere 100 Demos, die wir jeden Tag verschenkten, bereits nach ungelogenen 30 Sekunden vergriffen waren — im Grunde hat es mir wirklich Spaß gemacht, und ich freue mich jetzt schon auf die World of Commodore in Frankfurt.

Damit auch Ihr Grund zur Freude habt, und um mich ein bißchen für all die Freundlichkeit zu revanchieren, gibt es noch 3 Joker-Jogger und 3 Joker-Uhren zu gewinnen. Schreibt mir einfach ein Kärtchen mit dem genauen Datum, an dem die Frankfurter World of Commodore '92 stattfindet bzw. stattfand, schon seid Ihr bei der Verlosung dabei. Viel Glück, ein frohes Fest und nix für ungut,

Eure Bri... äh, Petra

Joker Verlag
„Seitenhiebe“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

COMPUTER-



Master: Bei uns fällt Michael unter diesen Begriff, meist ist aber ein Hauptrechner im Netzwerk gemeint. Dieser Blechonkel steuert das Gesamtsystem, verteilt die anfallenden Arbeiten auf die angeschlossenen Compis oder ist ausschließlich für die Datenverarbeitung verantwortlich. Aber auch die Hauptdiskette, von der bei einer kommerziellen Produktion alle Kopien gezogen werden, bezeichnet man gelegentlich so.

Master-Slave-System: ein Netzwerk, wo ein Zentralrechner (der Master) für die Datenverarbeitung zuständig ist, während die Nebenterminals (die Sklaven, engl.: Slaves) lediglich die Ein- und Ausgabe der Daten verwalten. Stellt Euch einfach ein Großraumbüro vor: Auf jedem Schreibtisch steht ein Slave-Rechner, der mit Kundenaufträgen, Überweisungen, Rechnungen, Lagerbewegungen etc. gefüttert wird und seine Daten zum Master-Rechner schickt. Der verarbeitet die Infos und gibt die Ergebnisse an die einzelnen Terminals zurück.

Match-Code: Nein, damit ist nicht die Zeichensprache zwischen Boris Becker und dem Tennis-Schiedsrichter gemeint, sondern ein Verschlüsselungscode von Daten. Der Match-Code enthält nur bestimmte Teile eines umfangreichen Datensatzes und ermöglicht so ein schnelleres Suchen oder Sortieren.

Mathematische Programmiersprache: Hierzu gehören etwa ALGOL und FORTRAN, aber die waren schon seinerzeit unter „A“ bzw. „F“ dran...

Matrix: Wenn es um Computer geht, ist in der Regel

ein Raster aus Reihen und Spalten von Bildpunkten gemeint. Buchstaben oder auch Sprites werden so dargestellt, wobei die Qualität von der Anzahl der Reihen und Spalten abhängt. Mit der Vergrößerungsfunktion eines Zeichenprogramms könnt Ihr sehr gut erkennen, aus welchen Bildpunkten ein Objekt zusammengesetzt ist. Techniker sprechen aber auch beim Aufbau einer Platine von einer Matrix, wenn sie die Anordnung von elektronischen Bauteilen näher bezeichnen.

Matrixdrucker: darf sich eigentlich jeder Drucker nennen, der Text oder Grafik punktweise darstellen kann — also neben den bekannten Nadeldruckern auch Tintenstrahler oder Laserdrucker. Der Aufbau einer Buchstabenmatrix läßt sich bei Nadeldruckern besonders gut erkennen, wenn Ihr den Ausdruck unter einer Lupe betrachtet. Hierbei gilt: je mehr Nadeln der Drucker hat, um damit aufs Papier zu hämmern, desto schärfer wird das Schriftbild. Noch besser können es die teuren Tintenstrahler und Laserdrucker, da sie sogar 300 bis 600 Punkte pro Zoll (ca. 2,5 cm) schaffen.

Maus: Jeder kennt sie, jeder hat sie — das digitale Nagetier ist von keinem Computer mehr wegzudenken. Aufgetaucht ist dieses Eingabegerät erstmals mit Appels „LISA“, den Namen verdankt es seiner Form (klein, grau, mit Kabel-Schwänzchen und Tasten-Ohren). Zur Funktionsweise: Bei einer Standard-Maus wandelt eine relativ simple Mechanik die Bewegung der Rollkugel auf der Unterseite in elektrische Signale um, die der Compu-

ter dann zur Steuerung des Cursors bzw. Mauszeigers verwendet. Optische Mäuse hingegen brauchen eine speziell gerasterte Unterlage, die sie „lesen“ können.

Mauspad: der Spielplatz einer Maus. Sollen alle Bewegungen genau umgesetzt werden, muß die Unterlage schließlich glatt und staubfrei sein, andernfalls rollt die mausinterne Kugel nicht so, wie sie soll. Im Prinzip eignet sich daher so ziemlich alles als Mauspad, was rutschfest auf dem Tisch aufliegt und eine relativ glatte Oberfläche besitzt — wirklich erforderlich sind spezielle Unterlagen wie gesagt nur bei optischen Mäusen.

MAZ: „MAZ ab“, sprach Dieter Thomas Heck einst zu seinem Regisseur Pit Weyrich, wenn die „Magnet-aufzeichnung“ der Hitparadenmusik abgespielt werden sollte, denn statt Livemusik gab's damals nur Playback vom Magnetband. Tstststs...

MB: Wer es ganz kurz liebt, verwendet statt „Megabyte“ diese Abkürzung. Wer es ganz lang mag, kann aber auch 1024 Kilobyte sagen.

MBit: Auch dieses „M“ steht für Mega. Hier meint es „Megabit“, und das sind 1024 (und nicht 1000!) Kilobit, also exakt 1048576 einzelne Bit. Weil acht Bit ein Byte ergeben, reduziert sich diese aufgeblähte Größe wieder auf 128 KByte. Wieso aufgebläht? Na, weil besonders die Hersteller von Videospiele die Größe ihrer Games lieber in Bit statt in Byte (wie bei den Homecomputern üblich) angeben, denn so wirken die Programme halt wesentlich umfangreicher, als sie in Wahrheit meist sind.

MByte: Und noch eine Abkürzung für „Megabyte“, gemeint sind also nach wie vor 1024 Kilobyte. Weil ein Kilobyte schon aus 1024 Byte besteht, summiert sich dies beim Megabyte auf 1048576 Byte. Ist doch toll, was?

MCU: Wenn Techniker sich unterhalten, sprechen sie im Zusammenhang mit Mikroprozessoren gelegentlich von einer „Micro Control Unit“, dem Steuerwerk der CPU.

Medium: ein hübscher Sammelbegriff, der allerlei bedeuten kann — etwa Fernsehen und Zeitschriften, Videotext oder übersinnlich begabte Menschen. Vorwiegend ist jedoch von Speichermedien die Rede, und das sind halt schlicht und ergreifend Datenträger wie Disketten oder Festplatten.

Mega: heißt auf gut neudeutsch zwar stark, toll, irre; ist aber eigentlich die Maßbezeichnung für 1000 Einheiten. Bloß bei den Bytes nicht, weil... ach, das hatten wir gerade!

Megahertz: „Hertz“ ist bekanntlich die Maßeinheit für Schwingungen pro Sekunde (Frequenz), womit z.B. die Geschwindigkeit eines Prozessors angegeben wird. Somit ist ein Megahertz also 1000 Hertz, glasklar. Nix klar, reingefallen! Da wir hier grundsätzlich von einer dezimalen Größe reden, sind diesmal gar eine Million einzelne Hertzchen gemeint. Verwirrend? Stimmt.

Mehrplatzsystem: überraschenderweise ein Computersystem mit mehreren Plätzen. Spezielle Programme regeln dabei, welchem der angeschlossenen Terminals gerade wieviel Arbeitsspeicher zusteht, oder wer am Drucker drucken darf. Ganz demokratisch, versteht sich.

NICKY BOOM

Ihr werdet von Nicky Boom begeistert sein, von seinem Humor, seinen lebendigen Darstellungen, seiner Spielbarkeit, und vor allem von seinem so unglaublich gewinnenden Helden.

- 1600 Spielbildschirme
 - 8 verschiedene Musikstücke
 - Ablauffrequenz 50 Bildschirme pro Sekunde*
- (* Amiga, PC)

Um zu gewinnen, sind viele Eigenschaften notwendig:

- ausgezeichneter Orientierungssinn:
Ihr bewegt euch in 8 weiten Ebenen (200 Bildschirme pro Ebene), die vier verschiedene Welten darstellen, welche immer gefährlicher werden.

- Geschick:
Mit über 50 verschiedenen Ungeheuern, die immer unerwarteter und immer furchterregender werden,

- List:
Eine Vielfalt geheimer Passagen, Mechanismen, Säle mit Pluspunkten, Entfernungsbrücken gibt es zu entdecken.



Könnt Ihr diese Herausforderung aufgreifen?
Auf jeden Fall glaubt Nicky Boom, Ihr seid durchaus in Stand dazu!



MICROÏDS

ROAD RASH HELL RUN



Noch so'n Rogger...



Die Feuerstühle aus „Super Hang On“ oder „No second Prize“ mögen ja sehr realistisch und auch ganz nett sein, aber was ein wahrer Verkehrsrowdy ist, der braucht härteren Stoff...

Und genau den hat Electronic Arts geliefert — zunächst für's Mega Drive, und jetzt kommen eben auch wir in den Genuß von Prügeleien auf Rädern. Im Grunde geht es schlicht darum, ein illegales Motorradrennen zu bestreiten, wobei es jedoch mit fahrerischem Können allein nicht getan ist: Wer hier ans große Preisgeld kommen will, muß mit allen erlaubten und unerlaubten Tricks arbeiten und während der Fahrt Tritte oder Schläge austeilen und auch einstecken können. Freilich guckt die Polizei da nicht tatenlos zu, so daß den maximal zwei menschlichen Piloten (nacheinander) oft genug ein Blaulicht an den Fersen klebt.

Was sich hier so rabiät liest, spielt sich dennoch realistisch: Im Rückspiegel lassen sich herannahende Fahrzeuge gut erkennen, Berge und Hügel versperren die Sicht auf Gegenverkehr und Kreuzungen, und sobald man mal ins Straßenbeiwerk rumpelt, muß das herabgeschleuderte Fahrersprite erst wieder zum Motorrad laufen. Schön auch, daß man sich neue Bikes kaufen kann, weniger schön, daß insgesamt bloß fünf verschiedene

Landschaften geboten werden. Da diese gleich zu Beginn anwählbar sind und sich die paßwortgesicherten Level ansonsten bloß im Schwierigkeitsgrad unterscheiden, hält sich die Abwechslung halt arg in Grenzen.

Immerhin läßt die Grafik kaum einen Unterschied zur Originalversion erkennen, und der 3D-Effekt kommt trotz leichten Ruckelns gut rüber. Steuerung, Musik- und Soundbegleitung gehen ebenfalls in Ordnung, bloß die ständige Nachladerei nervt. Na, denn wünschen wir mal gute Fahrt und 'nen harten Schlag! (rl)

Der Name verspricht nicht zuviel: Nach dem feinen Rolli „Dungeons of Avalon II“ präsentiert das Diskmagazin Amiga Fun nun höllisch heiße Luft in höllisch altbackener Aufmachung!

Die Werbung faselt von „unheimlicher Action“ und „ungezügelterm Spielspaß“, die Realität sieht aber leider etwas anders aus. Mit einem unförmigen Sprite, bei dem es sich angeblich um einen Fisch handelt, darf man insgesamt 50 aus der Vogelperspektive gezeigte Labyrinth abgrasen. Die darauf verteilten, blinkenden Klötzchen müssen alle überschwommen werden, dann öffnet sich der Gully zum nächsten Level. Im Interesse seiner fünf Fisch-Leben sollte man keinesfalls gegen nichtblinkende Klötzchen oder Begrenzungswände schwimmen, genauso tödlich sind Kollisionen mit den geisterhaften Gestalten, die noch im Digi-Aquarium herumtauchen.

Der Aufbau der einzelnen Level ist so schlicht wie das Spielprinzip, zudem wurde das Zeitlimit mehr als großzügig bemessen. Schwierig wird die Geschichte aber durch die Steuerung, da sämtliche Stick- oder Tastatur-Kommandos erst nach einer kaum kalkulierbaren Verzögerung umgesetzt werden. Außerdem verwendet der schuppige Held gelegentlich aus nicht nachvoll-

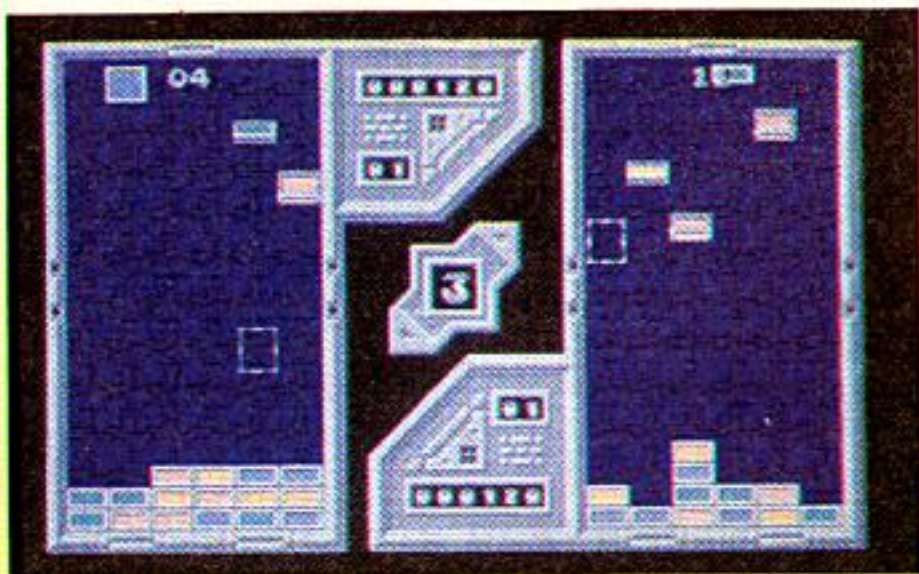
ziehbaren Gründen — höchstwahrscheinlich handelt es sich dabei um die „unüberwindbaren Fallen und Gemeinheiten“, von denen die Kurz-Anleitung spricht.

Neben dem faden Gameplay scheint auch die in milden Grau-, Blau- und Braun-Tönen gehaltene Grafik aus den Gründerjahren zu stammen; die einzig positive Überraschung ist die originelle Sprachausgabe, die man anstelle der belanglosen Musik anwählen kann. Und wer noch ein Viertelstündchen länger schlafen will, darf sogar auf einen Level-Editor zurückgreifen... (pb)

ROAD RASH (ELECTRONIC ARTS)	
ZWEIRAD - PRUGELEI	
64% „ORIGINELL“	
GRAFIK	71%
ANIMATION	68%
MUSIK	61%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	66%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST.: PASSW.
DEUTSCH	ANLEITUNG

HELL RUN (COMPUTEC)	
GESCHICKLICHKEIT	
29% „ZEITVERSCHWENDUNG“	
GRAFIK	29%
ANIMATION	33%
MUSIK	44%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	29%
DAUERSPASS	26%
FÜR FORTGESCHWOMMENE	
PREIS	DM 19,80
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

ZYCONIX TRODDLERS



Steinschlag aus dem Steingrab...

Traurig, aber Warzenschwein: Ausgerechnet die Macher des genialen Schauerstücks „Elvira“ wollen uns nun mit einem faden „Tetris“-Aufguss das Gruseln beibringen.

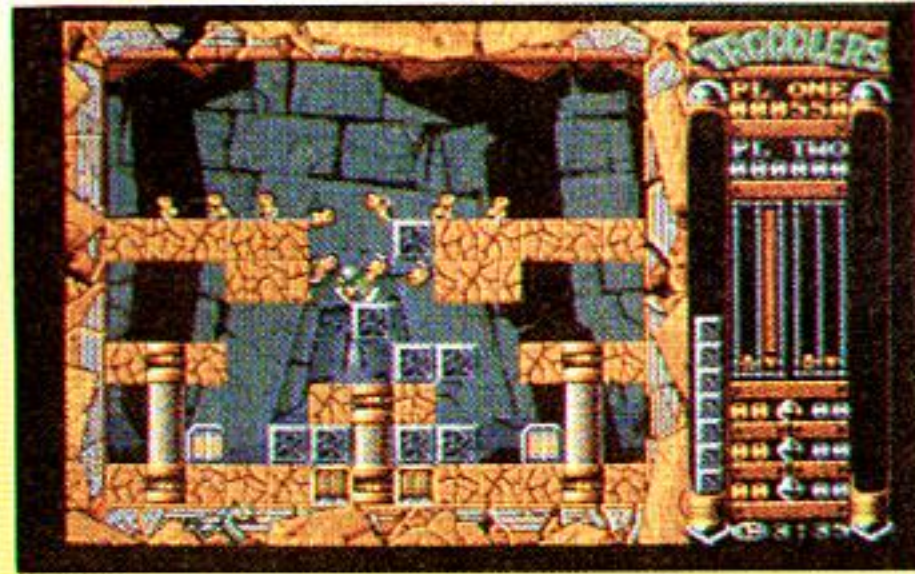
Zugegeben, horormäßig schlecht ist Accolades Mischung aus „Tetris“ und „Klax“ nun auch wieder nicht — aber die grußige Spielidee ist allemal für eine Gänsehaut gut: Bunte Steinchen schweben einen Becher hinab und türmen sich solange am Boden auf, bis der obere Rand erreicht ist. Um das zu verhindern, bedient man sich der guten alten „Klax“-Methode und ordnet gleichfarbige Brocken (je nach Schwierigkeitsgrad) in Dreier- bis Sechsergruppen an, auf daß sie vom Screen verschwinden. Ob die Gruppierung horizontal, vertikal oder diagonal liegt, spielt dabei keine Rolle; wichtig ist, daß die aufliegenden Stapel nach unten rutschen, denn nur so entsteht Platz für neue Stapeleien.

Klingt langweilig? Ist es zwischenzeitlich im Grunde auch, selbst wenn die Programmierer zusätzlich drei leicht unterschiedliche Spielvarianten sowie ein paar Extras auf die Disk gepackt haben: Mal fallen Jokersteine vom Himmel, dann hilft eine Breakout-Kugel bei den Abbrucharbeiten, eine Bonusrunde fehlt ebenfalls nicht, und

im Zwei-Spieler-Modus darf sogar gleichzeitig geackert werden. Trotzdem, selbst auf dem PD-Markt gibt es bereits anspruchsvollere Hektik-Knocheleien; die blasse Grafik kann kaum überzeugen, und in den höheren Leveln steigert sich nur das Tempo, nicht aber der Spielwitz.

Da ist es halt nur ein schwacher Trost, daß man sich die Begleitmusik aus vier verschiedenen Stilrichtungen aussuchen darf und die Steuerung mit Stick, Maus und Tastatur gleichermaßen gut klappt — Zyconix kommt schlicht und ergreifend ein paar Jährchen zu spät! (rl)

ZYCONIX (ACCOLADE)	
HEKTIK - PUZZELEI	
42%	
„STEINALT“	
GRAFIK	34%
ANIMATION	36%
MUSIK	75%
SOUND-FX	41%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	46%
VARIABEL	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Ein Sturm-Hauch von „Lemmings“

Das mußte ja so kommen: Seit sich Psygnosis' knuddelige „Lemmings“ mit affenartiger Geschwindigkeit an die Spitze sämtlicher Verkaufs-Charts wühlten, sieht man immer häufiger Spiele mit indirekter Steuerung...

Man denke nur an „Brat“ oder „Builderland“, dem Loricel mit „The Cartoons“ gerade einen inoffiziellen Nachfolger spendiert hat. Nun hat sich auch Storm des Themas angenommen und ganze Horden von Troddlers auf 100 Level verteilt, die von den ein bzw. zwei Spielern (die wahlweise mit- oder gegeneinander arbeiten) sicher zum Ausgang geleitet werden müssen.

Wie ihre Vorbilder haben die Brüder das geistige Potential einer Walnuß und stolpern immer schnurgerade dahin — allerdings können sie das auch an der Decke und den Wänden. Um die Sippe in die richtigen Bahnen zu lenken, verfügt der Spieler über den Steuer-Mann Hokus, der im Zwei-Spieler-Modus von Pokus unterstützt bzw. bekämpft wird. Dazu kann Hokus (begrenzt vorrätige) Steinklötze in die Landschaft zaubern und auf ebenso magische Weise wieder verschwinden lassen. Neben der eigentlichen Rettungsaktion steht in einigen Abschnitten auch das Einsammeln von Diamanten oder das Plätten böser Gegner auf dem Programm. Außerdem wim-

melt es überall nur so von gefährlichen Feuerbällen, Minen und Eisklötzen, aber auch leckeren Südfrüchten. Für jeden geschafften Level gibt's ein Paßwort, und dank unendlicher Continues dürfte das Schaffen eigentlich auch keine große Schaffe sein.

Grafik und Sound sind standesgemäß „nett“, die Steuerung per Stick oder Keyboard bietet ebenfalls keinen Anlaß zur Kritik. Und vom Gameplay her sind die Troddlers natürlich ideal dazu geeignet, um sich das Warten auf „Lemmings II“ zu versüßen...

TRODDLERS (STORM)	
LEMMINGS - NACHZÜGLER	
70%	
„GUT GEKUPFERT“	
GRAFIK	66%
ANIMATION	71%
MUSIK	66%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	72%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Joysoft



RAMPART

AMI**
69.90

INDY IV

94.90

GUNSHIP 2000

94.90

3D Construction Kit 2.0 *	129.00
1869 dt	84.90
A-Train dt *(Januar)	99.90
Adv. Collection dt.*	69.90
(Starbyte:Spir.ofAdventure, Immortal,S.Crystal.)	
Air Support **	69.90
Amberstar dt.	89.90
AMOS dt.	109.00
AMOS Prof	149.00
Aquatic Games **	69.90
B-17 *(Januar)	99.90
B.A.T. 2 **	84.90
Battle Isle **	77.90
Battle Isle Data **	49.90
BC Kid	74.90
BM Pro Special Edition	90.90
Caesar *	74.90
Campaign **	69.90
Carrier Strike *	79.90
Chaos Engine *	74.90
Centerbase dt.	69.90
Combat Classics **	64.90
(Team Yankee, 688 Alt.Sub., F 15 II)	
Curse of Enchanlla dt.	79.90
Dragon's Lair 3 *	74.90
Dune dt.	69.90
Dungeon M.+ Chaos	74.90
Football Crazy Collection	49.90
(Kickoff II, Final Whistle, Playern.)	
F 1 Grand Prix	84.90
Fantastic World Comp. **	89.90
(Populous, Megalomania, Realms, Wonderland + Pirates)	
Goblins 2 **/*	74.90

Hexuma dt	89.90
History Line 14/18 *	79.90
Kings Quest V dt.	84.90
Larry V dt.	79.90
Legend of Kyrandia dt.	79.90
Legend of Valour **/*	79.90
Lemmings Doppelpack **	74.90
Lemmings 2 *	74.90
Lethal Weapon III *	69.90
Lotus III **	64.90
Lure of Tempress dt.	64.90
Mad TV dt.	79.90
Mad TV Data dt. *	29.90
Mc Donalds Land *	74.90
Megatraveller dt.	64.90
Monkey Island II dt.	94.90
Nigel Mansell Grand Prix *	74.90
No Greater Glory	74.90
No Second Price	64.90
Perfect General **	84.90
Pinball Dreams **	64.90
Pinball Fantasies **	69.90
Piracy of the High Seas *	79.90
Police Quest III dt.	79.90
Pool **	74.90
Populous 2 **	74.90
Populous 2 plus **	79.90
Populous 2 Data **	39.90
Premiere **	69.90
Prophecy of Shadow *	79.90
Rainbow Arts Action Pack**	69.90
(Turrican I-II, X-Out, Kick Off)	
Ragnarök *	79.90
Risky Woods **	64.90
Road Rash **/*	84.90

Robosport	79.90
Das Schwarze Auge dt.	79.90
Sensible Soccer **	59.90
Shadow of the Beast 3	69.90
Shuffle dt.	74.90
Silly Puffy **	59.90
Sports Collection **	69.90
(Starbyte-Super Soccer, Indi 500, Rings of Medusa.)	
Starbyte No. 2 **/*	69.90
(Space Max, Black Gold, Winzer)	
Strategy Masters **/*	74.90
Streetfighter 2 **/*	64.90
Superfighter **/*	74.90
The Adventures **	64.90
(Corporation, Hunter, Supremacy)	
The Dream Team Collect.	74.90
(Terminator 2, Simpsons, WWF)	
The Games 92 **	69.90
Tiny Squawks **	69.90
Trivial Pursuit Deluxe *	79.90
TV Sports Baseball *	64.90
Troddlers	59.90
Ultima VI	69.90
Utopia **	69.90
Utopia New Worlds	39.90
Viking Field of Conquest **	59.90
Vroom **	69.90
Vroom Data Disk **	44.90
Wing Commander dt.	94.90
Winter Challenge *	74.90
Wiz Kid **	59.90
WWF 2 **/*	74.90
X-Copy Tools	79.90
Zool **	59.90

WEEN

69.90

ASSASSIN

59.90

WAXWORKS

74.90

5000 Köln 41 Gottesweg 157
0221/425566
5000 Köln 1 Mathiasstr. 24-26
0221/239526
5300 Bonn 1 Münster Str.18
0228/659726
4000 Düsseldorf 1 Pempelforter Str. 47
0211/364445
6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87
069/280170
4050 Mönchengladbach Friedrichstr. 29
02161/20369

HURRA UNSERE IST WIEDER DA

HOTLINE

DI DO FR 16-18 UHR TEL 0221/446981

BIS 20 UHR

MO-FR: 4 Wochen vor Weihnachten
persönlich fuer euch am VERSANDTELEFON
Samstag von 10-14 Uhr

VERSANDANSCHRIFT

Dürener Str 394

5000 Köln 41

TEL 0221/4301047-49

FAX 0221/4302157

VERSANDKOSTEN

bis 140 DM-8 DM ab 140 DM kostenlos
bei Vorkasse max. 4 DM
Ausland nur Postbar 15 DM
UPS zusätzlich 4 DM
Eilpost zusätzlich 7,50 DM

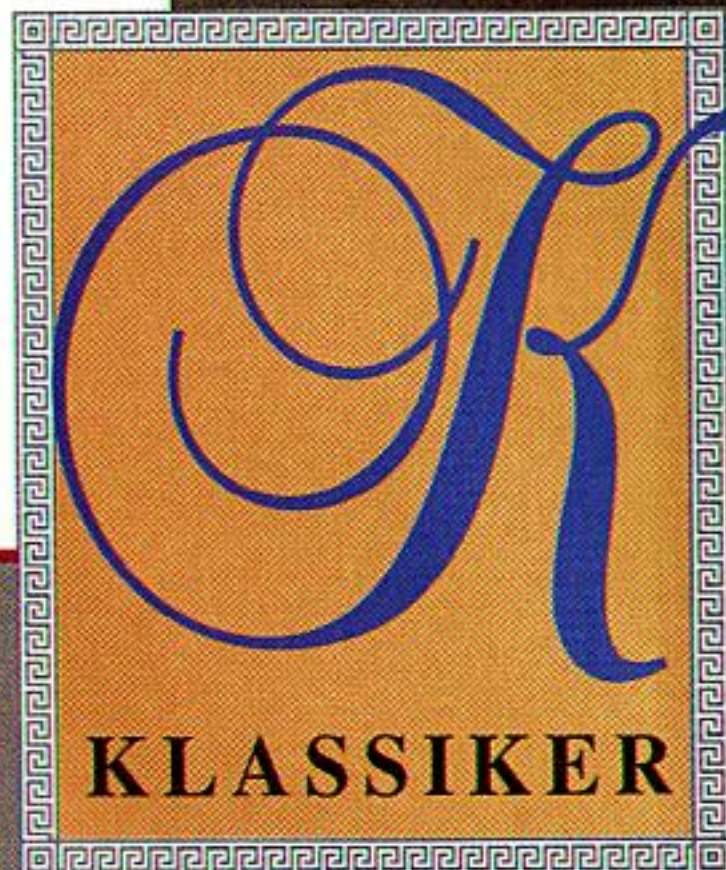
*VORANKÜNDIGUNG
**DEUTSCHE ANLEITUNG
SICHERHEITSPACKUNG 2.50
IRRNUM+PREIS-
ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

SONDER ANGEBOT

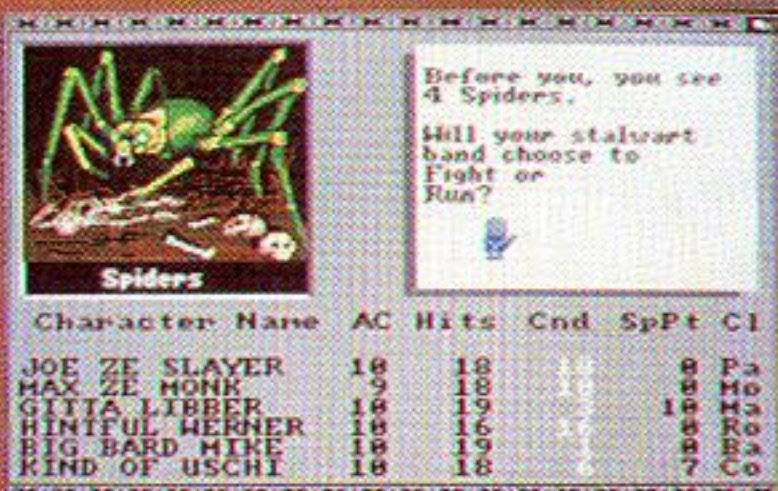
AMIGA	
4D Sport Boxing	24.90
Abandoned Places dt.	39.90
Adv. Destroyer Simul. dt.	24.90
Apprentice**	19.90
Bards Tale III **	29.90
Blue Max **	39.90
Bubble Bobble	24.90
Buck Roger dt.	29.90
Budokan**	29.90
Celtic Legends **	29.90
Cent. Def. of Rome **	29.90
Chuck Yeagers 2.0	29.90
Das Boot **	39.90
Double Double Bill Comp.	49.90
(4 SpieleCinemaware)	
Double Dragon 3	25.90
F 16 Falcon 1MB	29.90
F 16 Mission I	24.90
F 16 Mission 2	24.90
Final Fighter**	29.90
First Samurai **	29.90
Great Court 2**1 MB	39.90
Hollywood Poker Pro	19.90
Hunter	19.90
Imperium **	29.90
Jack Nicklaus Golf	24.90
Lotus Turbo Challenge	24.90
Megalomania**	29.90
Microprose Soccer**	24.90
Midwinter 2 **	29.90
M.U.D.5**	19.90
Oli Imperium	19.90
Panza Kick Boxing	24.90
Populous	29.90
Quest&Glory**	29.90
Rock'n Roll	19.90
Shinobi	14.90
Silk worm	14.90
Starflight 2	29.90
Supercars 2	24.90
Super Monaco Gr.Prix	24.90
Testdrive 2	24.90
Tipp off	19.90
Turrican I	19.90
Turrican II	19.90
UMS 2 **	29.90
Wolfpack	25.00
Z-Out	19.90

DIE BARD'S TALE TRILOGIE

Seit zwei Jahren stellen wir Euch einen Klassiker nach dem anderen vor — und es war noch kein einziges Rollenspiel dabei! Als Wiedergutmachung haben wir diesmal einen echten Leckerbissen dieses zauberhaften Genres aus dem Redaktions-Dungeon gerollt...



KLASSIKER



The Bard's Tale



Bard's Tale II



Bard's Tale III

Als Commodore 1986 den Amiga 1000 in die Läden stellte, gehörten die 64er-Umsetzungen von Electronic Arts zu den allerersten Games, die man für den neuen Wunderrechner kaufen konnte. Darunter befand sich auch Teil eins der Barden-Saga — programmiert von Interplay, einem Team, das davor fast nur Adventures produziert hatte. Dennoch schafften es die Jungs auf Anhieb, die Welt des Rollenspiels zu revolutionie-

rten, die bis dahin überwiegend von „Ultima“-Nachbauten und primitiv gemachten 3D-Dungeons bevölkert wurde. Hier fand dagegen eine wahre Grafik- und Metzelorgie statt, kurzum, das Genre des Hack'n Slay-Rollis war geboren! Damit konnten sich sogar die Action-Fans anfreunden, wodurch dem Game ein beispielloser Verkaufserfolg bevorstand. Zu Recht, denn die Leistungsdaten überzeugten einfach jeden: 15 riesige Dungeons, die nur so strotzen von zahl- und artenreichen Monstern, Teleportern, nützlichen Gegenständen und gelegentlich sogar mal einem Rätsel. Die kleine, aber fein animierte und gescrollte Grafik sieht man immer durch ein 3D-Fenster, auch bei den überaus häufigen Monster-Begegnungen wird nicht auf einen eigenen Kampfscreen umgeschaltet, sondern nur das (animierte) Gegner-Portrait eingeblendet. Die rundenweise ausgetragenen Fights sind komplex und dennoch benutzerfreundlich, da die Steuerung ausgesprochen logisch aufgebaut ist. Der Sound ist relativ

dünn gesät und besteht vornehmlich aus den sechs magischen Bardenliedern, muß sich aber auch heute noch nicht verstecken. Einzig die Story ist ziemlich schwach, denn abgesehen von ein paar witzigen Unter-Aufträgen geht's schlicht darum, sich bis zum Oberbösewicht vorzukämpfen. Auch beim Nachfolger „The Destiny Knight“ fiel die Vorgeschichte kaum üppiger aus, dafür mußten jetzt statt ei-

ner gleich sechs Städte (plus Wildnis und 25 Dungeons) von Monstern aller Art entsorgt werden. Die Zahl der Zaubersprüche wurde etwas verringert und das eine oder andere Detail überarbeitet, aber im Grunde blieb schon alles beim alten. Bedauerliche Ausnahme: Die Grafik hatte sich rätselhafterweise etwas verschlechtert. Das änderte sich erst drei Jahre später, als der dritte und bisher auch letzte Teil erschien. Die bessere Präsentation, ein gewaltig angestiegener Umfang, das endlich eingeführte Automapping und richtig knackige Rätsel machen „The Thief of Fate“ zum Höhepunkt der Serie.

Weil's eine Trilogie ist, seien auch drei Schlußbemerkungen gestattet: Das komplett überarbeitete Bard's Tale IV „Castle of Deception“ ist vorläufig nur für den PC geplant, Traditionalisten können sich aber an das inoffizielle Mitglied der Barden-Familie „Dragon Wars“ halten. Das „Bard's Tale Construction Set“ kommt sicher irgendwann auch für den Amiga, und unsere Bewertung bezieht sich schließlich auf Teil eins der Reihe. (mm)

ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
86%		72%
88%	GRAFIK	69%
83%	ANIMATION	57%
51%	MUSIK	31%
20%	SOUND-FX	15%
87%	HANDHABUNG	72%
89%	DAUERSPASS	76%
FÜR FORTGESCHRITTENE		

Wenn jemand zu Euch sagt, „Ich schenke meinem Kumpel gleich zehn starke Games zu Weihnachten!“, dann muß das nicht unbedingt Angeberei sein — vielleicht ist ja ganz einfach von einer dieser preiswerten Spielesammlungen die Rede?

10 NEUE COMPIATIONS

Und vielleicht wollt ja auch Ihr einmal so großzügig dastehen, ohne deshalb gleich das Familienauto verpfänden zu müssen? Oder vielleicht wollt Ihr Euch den großen Spielespaß zum kleinen Preis selber unter den Christbaum legen? Wie auch immer, wir haben jedenfalls mal wieder alle aktuellen Compilations schön alphabetisch sortiert unter die Lupe genommen...



Gunship — er fliegt und fliegt...

ACTION 5

Fleißig wie ein Eichhörnchen hat UBI Soft gleich drei Sammlungen zusammengetragen, die erste davon bietet eine bunte Mischung verschiedener Genres. Da hätten wir mal **Hard Drivin'**, das Vektor-Rennen mit der verunglückten Steuerung, dann die klassische Heli-



Rick Dangerous — er hüpf und hüpf...

Der Karate-Klassiker: IK+



Simulation **Gunship** und das mittelprächtige Wintersportvergnügen **Superski**. Für geschickte Joystick-Artisten bietet sich **Rick Dangerous 2** an, während **Ghostbusters 2** selbst Movie-Freaks kaum zu begeistern vermag. Trotz deutscher Anleitung ein eher schwachbrüstiges Sammelsurium, hebt Euch die geforderten 79,— DM lieber für bessere Zeiten auf.

BIG BOX 2

Hier sind sie schon, die besseren Zeiten: Für's gleiche Geld bekommt man bei Beau-



Für Baller-Profis: Armalyte

Jolly gleich zehn Games, darunter die Classic-Ballerei **R-Type**, das berühmte Karatespiel **IK+**, das Super-Asiaticale **Shanghai**, Cinemawares geniales **TV Sports Football** und die entzückende Hektik-Tüftelei **Bombuzal**. Aber auch der zweite Cinemaware-Streich **Sinbad** ist noch spielsenswert, genau wie die Amigaversion des 64er-Hits

Armalyte zumindest Baller-Profis gefallen könnte. Das Ende der Fahnenstange markieren dann **The Real Ghostbusters**, **Defenders of the Earth** und **Back to the Future 2**. Alles in allem ein Angebot, zu dem man wegen des tollen Preis/Leistungsverhältnisses nicht nein sagen sollte, trotz der englischen Anleitungen.

COMBAT CLASSICS

Empire verramscht hier drei Spitzensimulationen zum Preis von einer, da kann man nicht meckern. Wer 89,— DM opfert, darf sich mit **F-15 Strike Eagle II** in die Lüfte schwingen, mit **688 Attack Sub** abtauchen und in **Team Yankee** heiße Panzerschlachten vor dem Splitscreen erleben. Alle drei Programme zählen auch heute noch zu den Top-Titeln ihrer Art, werden mit deutschem Manual geliefert und sind überhaupt eine Reise wert — was soll man noch sagen?

FANTASTIC WORLDS

Jetzt kommen wir zu UBI Softs zweiter Compilation und

Der Himmelsstürmer: F-15 Strike Eagle II





Der Meilenstein: Pirates!

damit zum Höhepunkt des Abends! Was würdet Ihr sagen, wenn man Euch für nur 109,— DM die beiden feinen Strategicals **Realms** und **Mega lo Mania** anbieten würde? Zu

man bei diesem Zehnerpack die Klasse vergessen. Die U-Boot-Simulation **Hunt for Red October** ist zwar toll, **Scramble Spirits** und **Leavin' Teramis** sind ganz nette Bal-

zu ärgern, da rückt Ihr einfach die geforderten 89,— DM nicht raus und Ende Gelände.

SPEED PACK

Bei Prism Leisure hat man

Die Gangsterjagd: Chicago 90

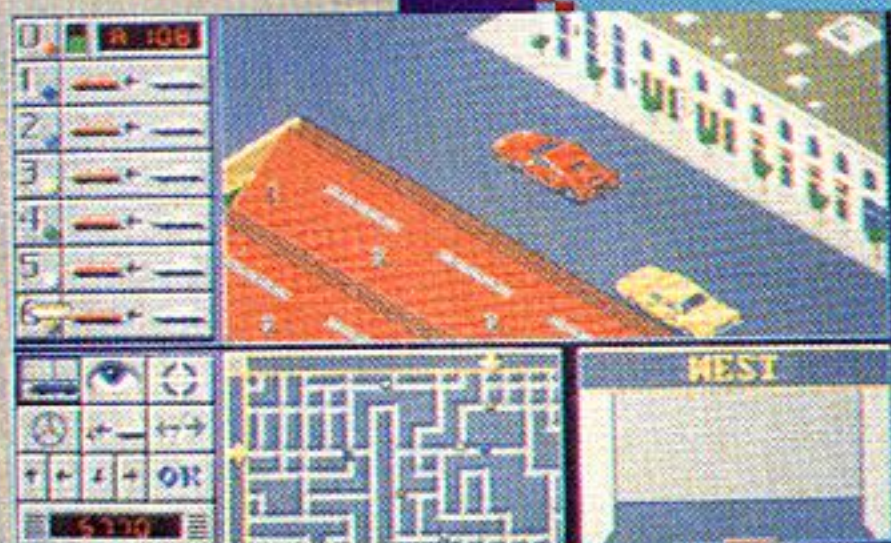


Der Adventure-Hit: Wonderland

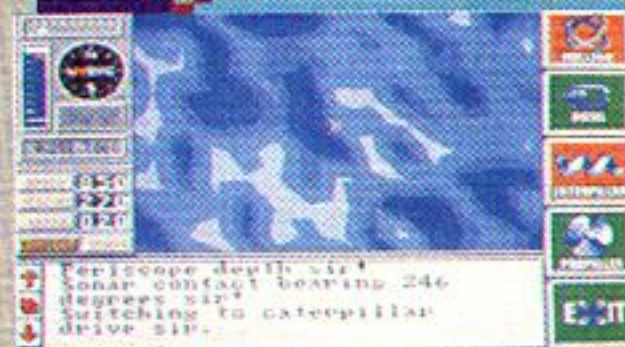
teuer? Gut, aber wenn wir nun noch den Mega-Knaller **Populous** drauflegen? Prima? Und wenn's darüberhinaus noch Sid Meiers Bestseller **Pirates!** gibt? Waaahnsinn? Und wenn wir Euch jetzt sogar noch **Magnetic Scrolls Adventure-Highlight Wonderland** versprechen? Da bleibt Euch die Spucke weg, gell? Deutsche Anleitungen gibt's obendrein — wer hier nicht zugreift, der hat schon...

lereien, und auch der Plattform-Oldy **Terramex** war seinerzeit recht lustig — aber der Rest vom Fest verdient es kaum, aufgezählt zu werden: **England** (Fußball), **The Flintstones** (Familie Feuerstein), **Trivia** (Quiz), **Running Man** (Arnie-Action), **Terry's Big Adventure** (Jump & Run) und **Espionage** (Agenten-Abenteuer) sind allesamt recht bescheidene Spielchen. Da braucht Ihr Euch auch nicht über die englische Anleitung

jüngst die Budget-Reihe „Golden Classics“ ins Leben gerufen, soeben sind die ersten drei Compilations daraus eingetroffen. Sie bieten samt und sonders deutsche Anleitungen und vor allem einen erstaunlichen Preis, nämlich lächerliche 29 Märker pro Stück. Nun mag zwar der Inhalt keinen vom Hocker reißen, aber wo sonst kommt man für jeweils etwa sieben Mark zu einer Gangsterjagd (**Chicago 90**), einem 3D-Autorennen (**Highway Patrol**) und zwei Actionspielchen wie **Phantasm** und **Jump Jet**? Also, auf legalem Wege bestimmt nur hier!



Die (Unter-) Wasserschlacht: Hunt for Red October



GRANDSLAM COLLECTION

Auch Grandslam will Kasse mit Masse machen, leider hat

Die Alienschlacht: Leavin' Teramis



Blech-Kameraden: Team Yankee

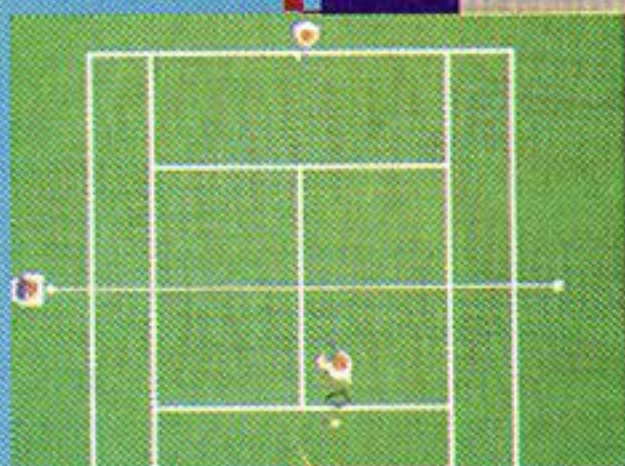




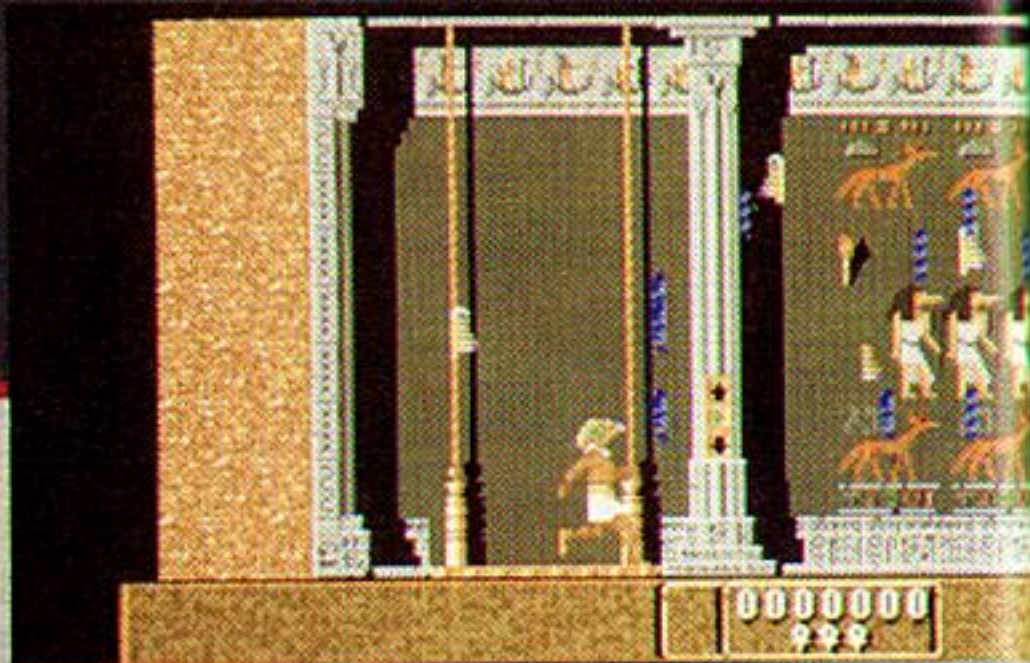
Gloria Vektoria: Indianapolis 500

SPORTS COLLECTION

Spiel, Satz und Sieg: Tie Break



Starbytes sportliche Troika kostet zwar 89 Steine, bietet dafür aber Games, deren Qualität über jeden Zweifel erhaben ist: **Indianapolis 500** ist mit seinen beeindruckenden Kameraperspektiven nach wie vor eines der besten Autorennen mit Vektorgrafik, **Super Soccer** ist ein Manager-Programm, das fast an den Überhammer „Bundesliga Manager Prof.“ heranreicht, und **Tie Break** zählt auch nicht umsonst zu den Klassikern unter den Tennis-Simulationen. Deutsche Beschreibungen sind bei einem deutschen Hersteller ohnehin selbstverständlich, der digitalen Leibesertüchtigung zum Spartarif steht somit nichts im Wege.



Damals in den Pyramiden: Eye of Horus

SPORTS PACK

Prism Leisures zweiter Anlauf bietet grundsätzlich dasselbe wie der erste, also ein Spiele-Quartett samt deutscher Anleitung für 29,— DM. Erneut kommen Automobilisten gleich doppelt zu ihrem Recht, denn neben dem Soccer-Game **Hot Shot** und dem Geschicklichkeitstest **Wind Surf Willy** findet man noch **Karting G.P.** und **5th Gear** (Vogelperspektive) in der Box. Erneut sind die Spiele für sich genommen eigentlich kaum der Rede wert, erneut ist der Preis jedoch nahezu unschlagbar günstig.

STAR PACK

Den Höhepunkt in Sachen Schleuderpreise à la Prism Leisure stellt eindeutig diese Sammlung dar, denn für die

bereits gewohnten 29 Mäuse sind hier vier Games zu haben, die sich zu ihrer Zeit durchaus einen Namen machen konnten. Ich denke da vor allem an die Ballereien **Starray** und **Star Goose**, aber auch die altägyptische Action-Arie **Eye of Horus** war ja ganz okay. Ja, selbst an die abgedrehte Grübelelei **Quadralien** mag sich noch der eine oder andere erinnern, falls nicht, hilft halt die deutsche Anleitung auf die Sprünge. Nö, wer hier zugreift, hat bestimmt nicht daneben gegriffen.

STRATEGY MASTERS

Zum Schluß stoßen wir nochmal in höhere Preissphären vor, denn UBI Softs dritter Sampler ist nicht unter 99,— DM zu haben. Das ist er aber auch wert, zumal hier fünf sehr ordentliche Games warten. So bedarf **Populous** nun wirklich keiner Erklärung mehr, der **Chessplayer 2150**

TITEL	BEWERTUNG	ANZAHL DER SPIELE	PREIS	HERSTELLER	GENRE
Action 5	schwach	5	79,- DM	UBI SOFT	Mixtur
Big Box 2	gut	10	79,- DM	BEAU JOLLY	Mixtur
Combat Classics	gut	3	89,- DM	EMPIRE	Simulation
Fantastic Worlds	super	5	109,- DM	UBI SOFT	Strategie/Adventure
Grandslam Collection	schwach	10	89,- DM	GRANDSLAM	Mixtur
Speed Pack	mittel	4	29,- DM	PRISM LEISURE	Action
Sports Collection	gut	3	89,- DM	STARBYTE	Sport
Sports Pack	mittel	4	29,- DM	PRISM LEISURE	Sport
Star Pack	gut	4	29,- DM	PRISM LEISURE	Action/Strategie
Strategy Masters	gut	5	99,- DM	UBI SOFT	Strategie/Adventure



Die Budget-Bühne



Strategie vom Feinsten: North & South

Unheimliche Begegnungen im All: BSS Jane Seymour



Knobel-Hektik am laufenden Band: Klax

Da rasen die Vektoren: Team Suzuki



Asien ist immer (noch) ein Kämpfchen wert: I.K.+

Munter wie ein Fisch im Wasser: James Pond



Na, schon die ganze Weihnachts-Kohle ausgegeben? Sämtliche Präsente bereits gebucht, womöglich ohne Rücktritts-Versicherung? Schade, denn feine Games machen sich unter dem Baum immer gut! Aber wenn's auch etwas ältere sein dürfen, könnte sogar das Wechselgeld der Hauptgeschenke noch reichen...

Für kluge Köpfe

Beispielsweise ist Infogrames' strategischer Bürgerkrieg **North & South** dank Action 16 bereits für lausige 24,— DM zu haben, wenn auch in thematisch passendem Englisch. Egal, das Spiel hat sich nicht umsonst jahrelang in den Charts gehalten! Wer lieber seine Freundin rettet, wird von den Aktionisten ebenfalls vortrefflich bedient, nämlich mit dem atmosphärischen Edel-Grafikadventure **Kult** (gleicher Preis, gleiche Sprache). Von Edelgrafik kann man bei den Infocom-Oldies **Zork 2** und **Zork 3** zwar kaum reden, von Atmosphäre jedoch allemal. Beide Textadventures sind in englisch für 29,— Mark zu haben, das eine von Virgin, das andere noch als Restposten der originalen Ausgabe. Oder soll's ein SF-Rolli sein? Bitte, G.B.H. bietet für 29 Space-Credits einen abenteuerlichen Flug auf der guten, alten **BSS Jane Seymour** an, auch unter dem Namen **Federation Quest** bekannt. Für alle, die auf etwas mehr Hektik stehen, wäre die mit Auszeichnungen überhäufte Streß-Tüftelei **Klax** empfehlenswert, die man bei Respray samt deutscher Anleitung für 24 Steine kriegt. Doch auch die schrille „Populous“-Datadisk **The Promised Lands** kennt kaum Verschnaufpausen — dank den Star Performers ist die Erweiterung nun schon für 17 deutsche Mana-Stücke zu haben.

Für flinke Finger

Auto-Raser werden bei Fox Hits mit **Crazy Cars 2** bzw. **Fire & Forget 2** fündig, allerdings wollen wir nicht verschweigen, daß sowas nicht jedermanns Sache ist — selbst wenn für 29 Märker noch eine deutsche Anleitung beiliegt. Solltet Ihr ohnehin eher auf Feuerstühlen über den Screen rasen wollen, hält Hit Squad für einen Fünfer weniger die Arcade-Bikes aus Segas **Super Hang-On** bereit. Fürs gleiche Geld bekommt man auch die Vektor-Motorräder von **Team Suzuki**, anstatt bei Gremlin nunmehr allerdings bei G.B.H. Wir bleiben bei 24,— DM, wechseln aber das Genre: G.B.H. hat nämlich zudem die Plattform-Abenteuer des Unterwasser-Agenten **James Pond** im (Sonder-) Angebot; deutsche Auftragspapiere und A500 Plus-Tauglichkeit inklusive. Trotzdem zu schuppig, der Fisch? Auch recht, denn wer statt Flossen-Hiebe lieber Handkantenschläge austeilt, der liegt seit Jahr und Tag bei Archer MacLeans Karate-Klassiker **I.K.+** goldrichtig! Knallt dem Händler einfach 24 Hiebe auf den Tresen und sagt ihm, er soll die Budget-Ausgabe von Hit Squad rausrücken... So, und falls nun endgültig Ebbe in der Geldbörse herrscht, dann macht Euch nix draus — auch im neuen Jahr läßt Euch die Budget-Bühne nicht im Stich! (jn/ml)

Die vierte Freezer-Generation heißt **ACTION CARTRIDGE SUPER IV**

Fragen Sie auch nach
ACTION CARTRIDGE
für C64 und Konsolen

Jetzt mit der 4-fachen SOFT-UPDATE-GARANTIE

- 1 - mindestens 1-mal im Jahr
- 2 - nur Update-Disk einlegen
- 3 - maximale Kosten DM 30,-
- 4 - innerhalb von 8 Wochen nach Kauf des Super IV kostenlos; egal wo Sie in Deutschland gekauft haben. Kaufbeleg genügt.

Das gibt es nur für SUPER IV



ACTION
Produkte finden Sie auch in der
COMPUTER CORNER von
SAT 1-TEXT

Weitere Amiga Super Tools

K.I.S.S., Kickstart-Adapter extern zum Anstecken, für Kickstart 1.2, 1.3 und 2.0, ohne ROMs für A500/A500 PLUS und A1000, mit Gehäuse **nur DM 69,-**, auch für Steckplätze des A2000 lieferbar.

Joy&Mouse-Adapter mit Dauerfeuer, gleichzeitig Maus und Joystick am selben Port (nicht A2000) **nur DM 29,-**

Super IV LCX und 512 KB RAM-Erweiterung für A500, zusammen **nur DM 179,-**

Super IV-Harddisk Expansion für gleichzeitigen Betrieb von SUPER IV und Harddisk für A500/A500 PLUS **nur DM 79,-**

X-COPY professional mit CYCLONE, X-Press usw., neueste Version. Original CACHET/ASI **nur DM 99,-**

Für Amiga ab 1 Megabyte RAM

SUPER IV Profi mit X-Copy professional XP, Bremse und Betriebszustandsanzeige

für A500/A500 PLUS **nur DM 159,-**
für A2000 **nur DM 179,-**

SUPER IV LCX, wie Profi-Version, jedoch ohne Gehäuse und Betriebszustandsanzeige

für A500/A500 PLUS **nur DM 129,-**

SUPER IV LC, wie LCX-Version, aber ohne Bremse und ohne X-Copy für A500/A500 PLUS

**nur
DM
99,-**

Mit ACTION CARTRIDGE SUPER IV beherrschen Sie Ihren Amiga per Knopfdruck. Unglaublich einfach. Unsagbar gut.

- Bremse einstellbar · Dauerfeuer für viele Spiele · Graphik Scan (automatisch, manuell) · Edit · Print
- Sound Scan (automatisch, manuell) · Play · Replay · Ausschneiden · Backward-Play · Sample-Scan · Klangkurven-Darstellung 4-Kanal und Zoom
- Save von Graphik und Sound im IFF-Format
- Mehrfache, bis zu unendliche Leben im Spiel · Maus/Tastatur-gesteuerte Benutzeroberfläche · Übersichtliche Benutzerführung mit einem Hauptmenü und vielen Untermenüs · Statusmenü zeigt Kickstartversion, angeschlossene Laufwerke, Drucker, Einsprungadresse, Speicherkonfiguration und Harddisk
- Amiga-kompatibles Diskettenformat erlaubt das Laden/Speichern von Freeze Files mit Disks und Harddisks wie ALF2 und ALF3 SCSI Harddisks sowie Harddisks mit OMTI (5520/5527/5528). SCSI 53C80/53C94 und 33C93 (A590/2090/neue GVP). Nur für RDSK-Harddisks
- Integriertes X-Copy professional XP, das Backup, das man immer braucht
- Betriebszustandsanzeige · Kopierschutz-unabhängig · Unterbricht Programm, wann Sie wollen · Speichert Rechnerinhalt, Sound und Grafik · Re-Load mit Loader auch von Harddisk
- 68000-Maschine Monitor mit echtem Full Screen Editor und Help-Screen · Ausgabe auf Bildschirm und Drucker · Memory Dump · ASCII-Dump · Assemble · Disassemble · Load · Save · Hunt · Hunt-Not · Speicher füllen (Fill) · Go und vieles mehr · Diskmonitor für Block und Bootblock
- Disk-Tools: · Bootblock-Virus-Check/Kill · File-Copy · Backup · Format · Rename · Relabel · Delete (Erase) · Softformat
- Bilder-Show · Joystick/Maus-Test · Zwei Super IV-Trainer-Cheat-Modes · und vieles mehr...

CACHET Bestellservice: 0725/322411 VIDEOTEXT SAT1 ab S.460

PWH Postfach 1110 W-5014 Kerpen 1

Alle Preise zuzüglich Versandkosten
Bei Bestellung bitte Computertyp angeben

Preise: Unverbindliche Verkaufspreisempfehlung

K I C K E R C U P DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Ja, so macht das Kickerleben Laune — da hellt sich selbst Oskars übliche Leichenbitter-Miene vorübergehend auf! Immerhin ist er ja auch für zwei Treffer beim jüngsten 4:1-Heimsieg gegen die Langohren verantwortlich...

Die beiden anderen Zähler (von knapp 8.000 Zuschauern bejubelt) gehen übrigens auf das Konto von Celal und Stein, während Maxi, kaum entsperrt, sich direkt die nächste Gelbe Karte holte. Er bewarf den Schiri Franz Xaver Freibier nämlich permanent mit Schneebällen und quengelte: „Ich will auch ein Tor

schießen! Gib mir'n Elfmeter!“ Davon abgesehen sind zum ersten Mal seit langer Zeit wieder alle Teammitglieder fit; bei 75 Prozent Einsatz und 11,— DM Eintrittspreis verfügen wir jetzt über 100.000 Möpfe Bargeld, wenn auch nach wie vor 300.000 Schuldenmarker drücken. Und schließ-

lich wird die nächste Auswärtspartie gegen Hardball Killers mit Eurer Hilfe wohl nur halb so wild, leitet sich das zweite Wort in deren Mannschaftsnamen doch offenbar eher von „Kille kille“ als von „Killer“ ab. Apropos Hilfe: Hier nun unsere sieben ewigen Fragen...

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im nächsten Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position? Pro Quadrat bitte nur ein Kicker!
- 3) Der Transfermarkt ist immer noch geschlossen...
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?
- 6) Eintritt ist egal. Wenn die Hardballer schon daheim verlieren, sollen sie wenigstens kassieren.
- 7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel? 200.000 DM Neuverschuldung wäre drin.

Also her mit den Antworten. Eine frankierte Postkarte mit Absender genügt völlig, um unsere Zähl-Goblins zu beschäftigen. Sobald das Gesamtergebnis feststeht, reichen sie es an die Fütter-Orks weiter (dafür dürfen sie ein bißchen vom Christbaum naschen, schließlich ist bald Weihnachten), und die speisen es in den Bundesliga Manager, der wiederum uns den Endstand verklickert, den wir Euch dann im nächsten Heft auf die Nase binden. Tja, und wer ein bißchen Glück hat, dessen Einsendung wird von unseren Lotto-Elfen herausgefischt, und schon geht ein feiner Gewinn auf die Reise! Diesmal werden nämlich wieder folgende Luxusgegenstände unter allen Teilnehmern verlost:

- 1 x POPULOUS 2
- 3 x JOKER SHIRT
- 3 x SAMMELORDNER

So, bevor wir gleich unsere Anschrift verraten, sei noch ein Wort in eigener Sache erlaubt. Mit dem bald erreichten 19. Spieltag ist nämlich die erste Halbzeit vorüber, und somit das anfänglich geplante Ende des Kicker Cups gekommen. Wenn nun auch bis dahin der seinerzeit angepeilte Platz unter den ersten Dreien gewiß nicht mehr möglich ist, so wäre doch immerhin eines allmählich zu klären: Sollen wir weitermachen? Okay, angesichts der allmonatlichen Zuschriften-Berge vielleicht eine dämliche Frage, aber trotzdem — schreibt, Leute, schreibt an den...

**Joker Verlag
Kicker Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

Paarungen: 17. Spieltag

Hardball Killers	—	FC JOKER
Might & Matschig	—	Opafun
AMS	—	Battle Kumpans
Dragonfight	—	Raschmehr
Bodo Tiltners	—	Un. Hofftschwer
Berlin East/West	—	Bummico
Langohrer SK	—	Blue Beiß
Indianerbones	—	Maniac Menschen
Wurm. Wolfschreck	—	Hammerfoot
Playpower	—	Austerwitz

Ergebnisse: 16. Spieltag

FC JOKER	—	Langohrer SK	4:1
Battle Kumpans	—	Hardball Killers	3:0
Raschmehr	—	Berlin East/West	2:3
Un. Hofftschwer	—	Indianerbones	4:0
Bummico	—	AMS	3:0
Playpower	—	Maniac Menschen	1:3
Blue Beiß	—	Wurm. Wolfschreck	4:0
Austerwitz	—	Dragonfight	3:1
Opafun	—	Bodo Tiltners	6:1
Hammerfoot	—	Might & Matschig	4:2

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	38	180.000
2)	Wunderlich	Tor	—	19	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	57	470.000
4)	Bröselmair	Abw	24	24	320.000
5)	Joker	Abw	22	27	190.000
6)	Nettelbeck	Abw	—	26	220.000
7)	Freckmann	Abw	—	23	60.000
8)	Ponikwar	Mit	—	8	260.000
9)	Regnet	Mit	16	29	220.000
10)	Celal	Mit	12	14	190.000
11)	Magenauer	Mit	20	37	250.000
12)	M. Labiner	Mit	14	47	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	9	24	140.000
14)	Stein	Ang	7	15	100.000
15)	B. Labiner	Ang	8	29	230.000

Das Spielfeld



Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	26:6	41:19
2) Un. Hofftschwer	25:7	44:20
3) Opafun	23:9	41:16
4) Hammerfoot	21:11	45:19
5) Berlin East/West	20:12	31:24
6) Might & Matschig	19:13	29:23
7) Bummico	18:14	31:23
8) Blue Beiß	18:14	27:22
9) FC JOKER	18:14	29:30
10) Battle Kumpans	17:15	31:24
11) Langohrer SK	14:18	23:33
12) Indianerbones	14:18	23:42
13) Raschmehr	13:19	35:33
14) Bodo Tiltners	13:19	30:33
15) Austerwitz	13:19	29:35
16) Wurm. Wolfschreck	13:19	26:34
17) Playpower	11:21	19:36
18) Dragonfight	9:23	17:37
19) AMS	8:24	14:34
20) Hardball Killers	7:25	15:43

Jeder, der sich selbst ein bißchen für (Spiele-) Programmierung interessiert, hat mal auf die eine oder andere Art mit „AMOS“, „Blitz Basic“ oder Domarks „3D Construction Kit“ Bekanntschaft gemacht — jetzt gehen alle drei in die zweite Runde!

3D CONSTRUCTION KIT 2.0

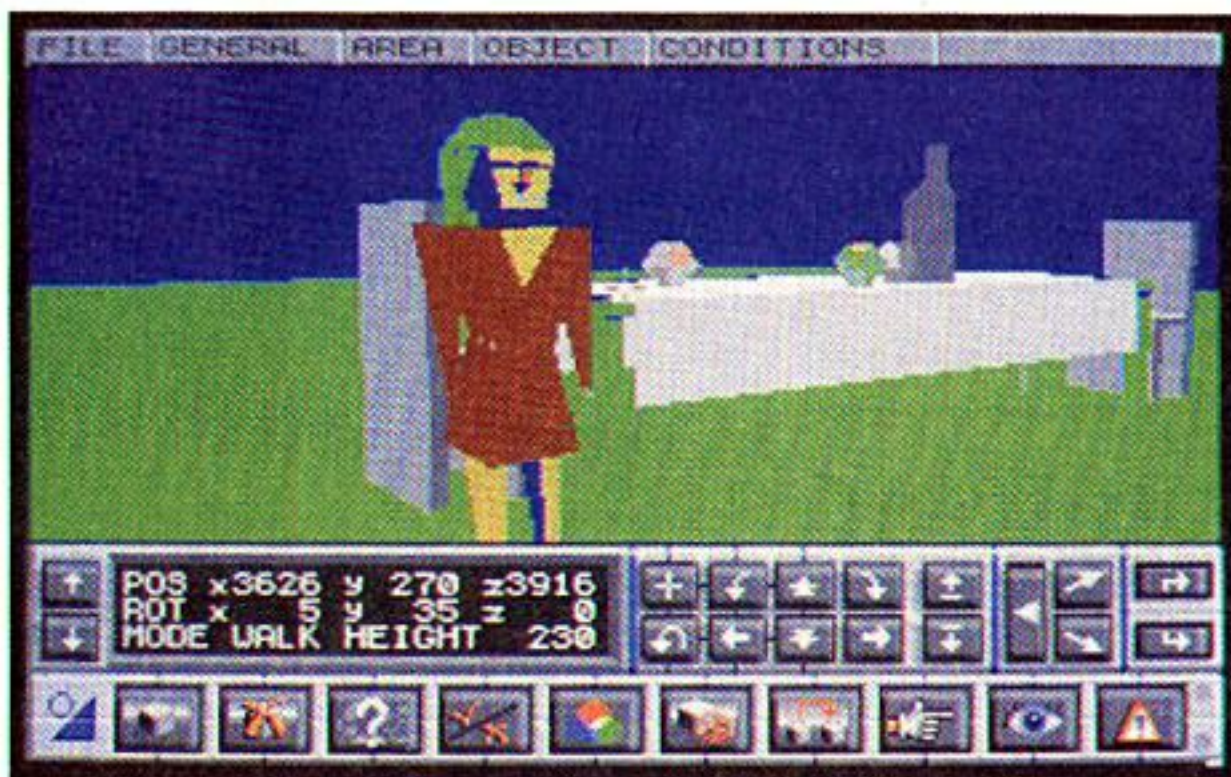
Laut Hersteller steht dem User nun das Tor zur „Virtual Reality“ offen, doch Schlagwörter sind geduldig — in der Praxis muß man sich auch bei der zweiten Auflage des Programms noch mit 3D-Landschaften begnügen, wie man sie aus „Freescape“-Spielen à la „Castle Master“ kennt...



Wenig Neues beim 3D Construction Kit 2.0

Dazu gilt es, zunächst eine „Spielweise“ zu definieren, auf der dann beliebige Objekte plaziert werden, die man aus simplen geometrischen Körpern zusammensetzt. Ein Haus besteht z.B. aus einem Quader, das dazugehörige Dach aus je zwei Drei- und Vierecken. So läßt sich nahezu jedes vorstellbare Objekt kreieren, man kann es einfärben, dehnen und rotieren, bis man mit dem Ergebnis zufrieden ist. Der Clou daran ist, daß jedem Eigenbau eine spezielle Eigenschaft zugeordnet werden darf: So können sich z.B. Palmen im Wind wiegen, während eine Steckdose bei Berührung tödlich wirkt. Dementsprechend funktionieren auch Türöffner, Schalter, Schubladen und ähnliche Dinge. Mit Hilfe der eingebauten Programmiersprache bestimmt man abschließend, ob ein Game mehrere solcher Spielfelder enthält, ob sich dort Gegner tummeln etc. — vom grübellastigen Adventure bis hin zum turbulenten 3D-Ballgame ist theoretisch also alles drin.

Bloß, das war beim Vorgänger eigentlich nicht anders, was hat sich denn nun Revolutionäres getan? Recht wenig! Wirklich nützlich ist bloß die neue Clip Art-Disk mit über 100 Beispielobjekten;



Freescape zum Selbermachen

der Sound-Editor mit seinen Hall- und Echoeffekten erscheint uns dagegen fast so überflüssig wie die Videorekorderfunktion im Stil von „Indy 500“. Statt solche Gimmicks einzubauen, hätte man lieber die Vektorgrafik beschleunigen sollen, die nun fast langsamer dahinkriecht als vor zwei Jahren. Auch die Bedienung erscheint trotz Maus-Menüs nicht mehr ganz zeitgemäß und die Ladezeiten sind ohne Festplatte (oder wenigstens Zweitfloppy) praktisch unerträglich. Besitzer des Vorgängers können sich die Investition von 140 Mäusen also getrost sparen, alle anderen dürfen durchaus zuschlagen — sofern sie sich darüber im klaren sind, daß die Herstellung eines ordentlichen 3D-Games auch mit diesem Baukasten noch viel Zeit und Mühe kostet.

AMOS PROFESSIONAL

Seit wir AMOS im April-Joker ausführlich besprochen haben, ist die Zeit nicht stehengeblieben: Mittlerweile gibt's eine komplett eingedeutschte Version sowie das abgespeckte „Easy AMOS“, das speziell Programmier-Novizen den Einstieg erleichtern soll. Nun ist das professionelle Gegenstück dazu erschienen, und bereits

das dicke Handbuch läßt erahnen, daß der Name nicht übertreibt...



Bequem und durchdacht: die AMOS Profi-Benutzeroberfläche

Gleich nach dem Start fällt die optisch renovierte Benutzeroberfläche auf, die man an die eigenen Bedürfnisse anpassen darf; auch der Editor läßt sich sehr komfortabel bedienen. Wirft man einen Blick auf die drei Demodisks, kommt echte Begeisterung auf: Die vormals recht beschwerliche Programmierung von Windows, Requestern oder Rollbalken geht nunmehr ganz problemlos von der Hand! Alle so erstellten Programme sind multitaskingfähig, können also gleichzeitig mit anderen Progis laufen, sofern diese dafür vorgesehen sind. Nützlich ist das, wenn die Textverarbeitung gerade 1001 Serien-

briefe in den Drucker jagt und man sich derweil ein selbstprogrammiertes Spielchen gönnen möchte — auch diesbezüglich ist das Profi-AMOS ein Profi, denn die Erstellung von Sprites, Grafik, Scrolling, Sound und Musik wird superb unterstützt.

Besonders gut gefallen hat uns die eingebaute Hilfsfunktion, die jederzeit jeden Befehl genauestens erklärt, ohne daß das Handbuch konsultiert werden muß. Zudem finden sich auf den sechs Disketten reihenweise Übungsbeispiele, Demo-Games und praktische Utilities, die z.B. das Entwerfen von Sprites oder Zeichensätzen vereinfachen. Bemerkenswert ist auch der Trace-Monitor, mit dem das eigene Programm Schritt für Schritt abgearbeitet wird — bei der Fehlersuche eine unschätzbare Hilfe! Schade hingegen, daß das vorzügliche Manual vorläufig nur in englisch zu haben ist. Dafür bekommen alte AMOS-Hasen das neue Profi-Tool zum Update-Preis von 99 Mark, während ansonsten 159 Steine fällig sind.

BLITZ BASIC 2

Auch dieses Programm kennen Joker-Leser bereits seit dem großen Basic-Special im April. Daß es, anders als herkömmliche Basic-Dialekte, nicht während des Programmlaufs in die Amiga-eigene Maschinensprache übersetzt, sondern bereits *zuvor* (was enorm viel Rechenzeit spart!) ist somit kein Geheimnis mehr. An diesem Konzept hält natürlich auch der Nachfolger fest — nur mit erheblich erweitertem Funktionsumfang...

Das Programm kommt auf vier Disks daher, auf denen sich neben dem Compiler ein komfortabler Editor für die Programmeingabe, ein paar beeindruckende Demo-Games sowie viele Übungsbeispiele befinden. Gänzlich neu dazugekommen sind professionelle Funktionen zum Aufbau von Windows, Requestern und was der geübte Coder sonst noch so zum Erstellen einer schönen Benutzer-



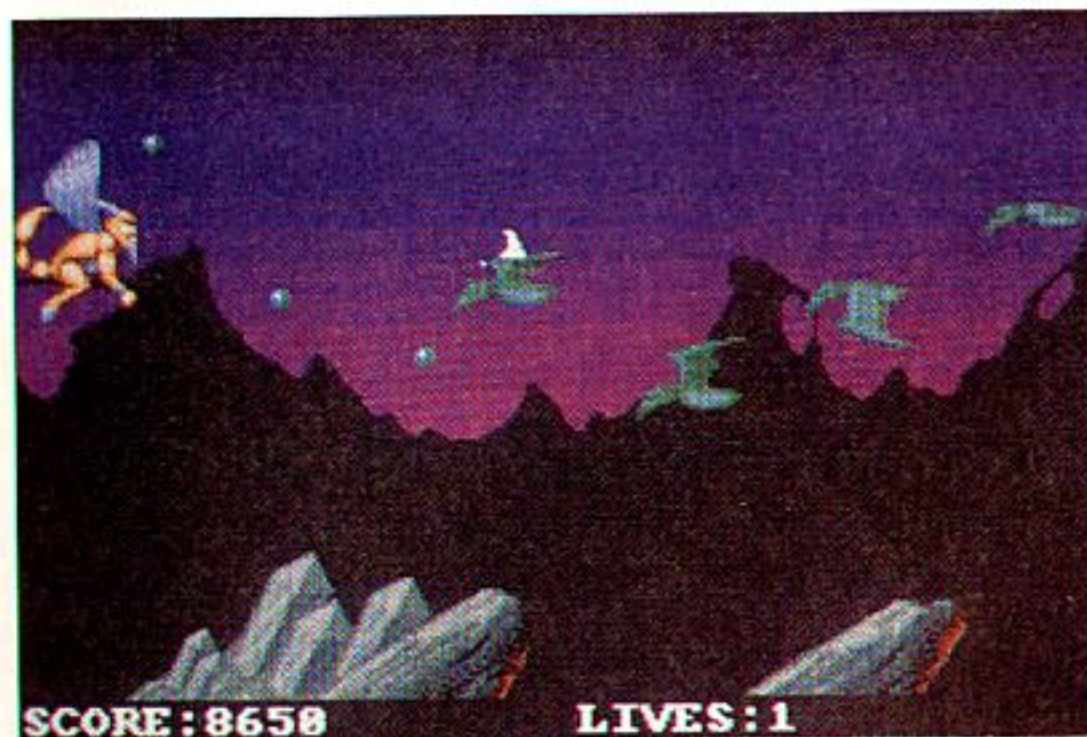
Spartanisch aber gut: der Editor von Blitz Basic 2

oberfläche braucht. Interessanterweise kommt man dabei mit den Standard-Funktionen des Amiga-Betriebssystems aus, wie sie z.B. auch DPaint verwendet. Die so erstellten Designs unterschieden sich also nicht von anderen Anwendungen, was für den späteren Benutzer natürlich von Vorteil ist. Zudem sind solche Blitz Basic-Programme uneingeschränkt multitaskingfähig. Ebenfalls neu ist, daß strukturierte Programmierung durch neue Kommandos und neue Variablentypen besser unterstützt wird — das dient nicht nur der Übersichtlichkeit, so lassen sich auch Fremdformate (etwa PC-Programme) leichter übertragen.

USER CLUB

Freilich zählt auch Blitz Basic 2 nach wie vor zur ersten Wahl, wenn es um das Erstellen von Spielen geht. Dinge wie Softscrolling, Sprites und bunte Grafiken sind hier in einer Qualität möglich, die andernorts noch nichtmal in Assembler erreicht wird — ein Blick auf die Beispiel-Games genügt, und Ihr wißt, was Sache ist. Ja, selbst unsere fraglos phänomenal gelungene Cheat-Disk (Shop!) wurde mit diesem Tool erstellt! Doch keine Rose ohne Dornen: Trotz des tollen Editors ist die Bedienung von einer wahrhaft professionellen Komplexität, und eine deutsche Übersetzung des umfangreichen Handbuchs wäre ebenfalls wünschenswert gewesen. Aber für schlappe 199 Mäuse ist dieses feine Profi-Werkzeug trotzdem so gut wie geschenkt... (rl)

Schnell wie der Blitz: Spiele unter Blitz Basic 2



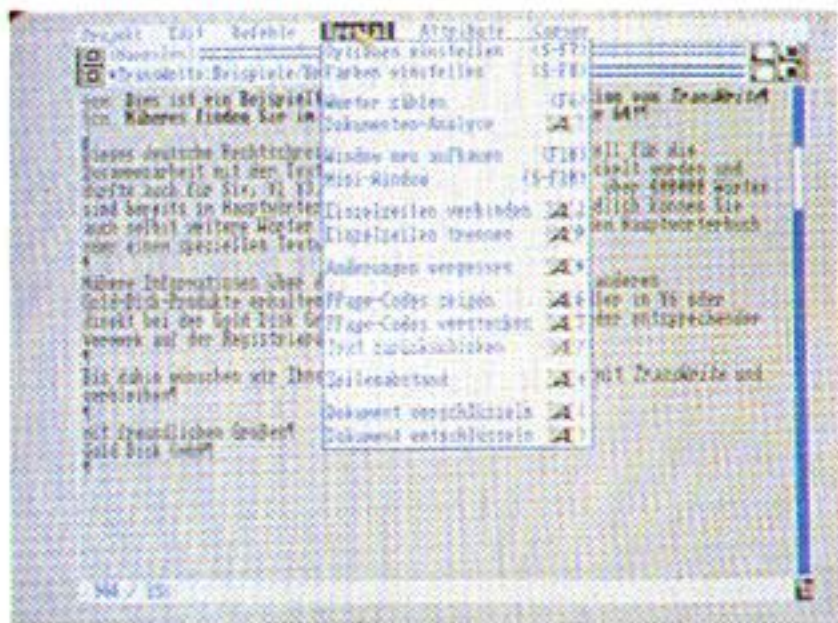
3D Construction Kit 2.0

Kurzbeschreibung	Lieferumfang	Systemvoraussetzung	Hersteller	Bezug	Preis
3D-Spielebaukasten, teils umständlich zu bedienen und kaum umfangreicher als der Vorgänger.	1 Programmdisk 1 Clipart-Disk 1 englisches Handbuch, (dt. Übersetzung geplant)	1 MB 1 Floppy läuft am A600/500 Plus	Domark	Fachhandel	ca. 140,- DM
Leistungsfähiger Basic-Dialekt für Spiele und Anwenderprogramme, speziell für Programmier-Einsteiger gut geeignet.	1 Programmdisk 2 Utility-Disks 3 Demo-Disks 1 englisches Handbuch	1 MB 1 Floppy läuft am A600/500 Plus	Europress	GTI Tel.: 06171/73048	ca. 159,- DM
Extrem schneller Basic-Dialekt für Spiele und Anwenderprogramme, geeignet für fortgeschrittene Programmierer.	2 Programmdisks 2 Demo-Disks 2 englische Handbücher	512 KB 1 Floppy läuft am A600/500 Plus	Acid	Solaris Tel.: 0221/314717	ca. 199,- DM

Blitz Basic 2

USER CLUB

Digitale Schreibhilfen gibt es viele, zu viele, um sie hier *alle* vorzustellen. Also haben wir uns fünf Vertreter der kommerziellen Zunft (der PD-Bereich wäre wieder ein Kapitel für



TransWrite

sich) herausgepickt, von denen wir glauben, daß sie das aktuelle Angebot recht gut repräsentieren. Bevor wir unsere monetär gestaffelte Auswahl nun im einzelnen würdigen, schnell noch zu ein paar Gemeinsamkeiten der Schreibsklaven: Sämtliche Programme beherrschen den automatischen Zeilenumbruch und die Textformatierung (links- oder rechtsbündig, zentriert, Blocksatz); sie können einzelne Textpassagen ausschneiden, kopieren oder einfügen, und folgen

dem Papier — wenn man z.B. **Fettdruck** anordnet, kommt's bereits am Screen fett, und nicht erst beim Drucken. Nun aber zu den einzelnen Schreiberlingen:

TRANSWRITE

Die einsame Disk begnügt sich mit 512KB, die Benutzeroberfläche ist spartanisch, die Zielgruppe damit klar: Wer einfach nur schreiben, also keine Grafiken in den Text einbinden will und höchstens einen knap-



BECKERText II

Am Anfang war das Wort. Stimmt, aber sobald ein Byte daraus werden soll, fangen die Probleme an — besonders, wenn sich die herangezogene „Freundin“ eher zur Zocker-Braut als zur Dichter-Muse berufen fühlt. Aber wofür gibt's schließlich Textverarbeitungen? Wir sagen es Euch...

Marktübersicht: Textverarbeitungen

Die „Freundin“ als Sekretärin

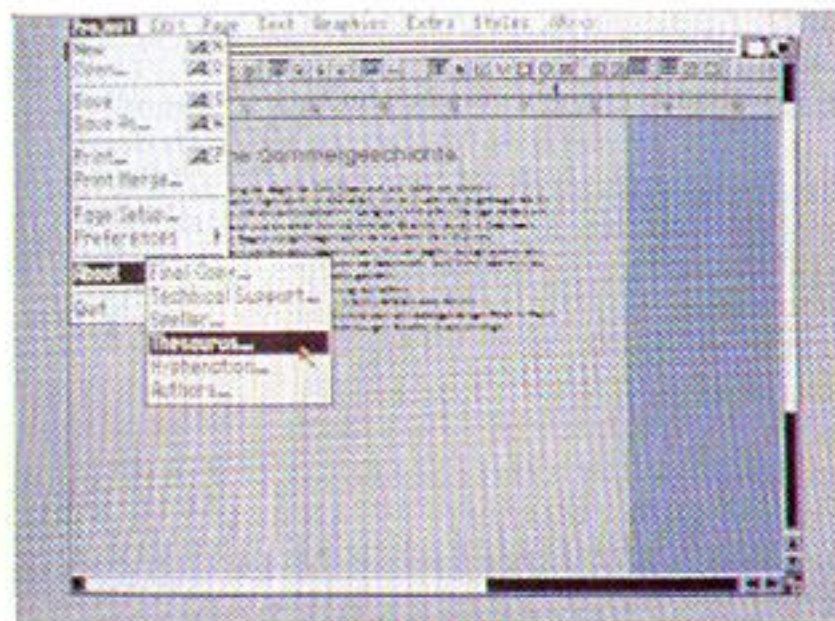
teilweise mit kleinen Einschränkungen, dem WYSIWYG-Prinzip. Nix verstein? What You See Is What You Get! Will sagen, was auf dem Bildschirm zu sehen ist, erscheint nachher *genauso* auf

pen Hunni für den Gelegenheits-Spaß ausgeben möchte, liegt hier richtig. Es steht lediglich der normale Standard-Zeichensatz des Amigas („Topaz“) zur Verfügung, mit dem sich bestimmt kein Schönschrift-Wettbewerb gewinnen läßt. Dafür hat das Programm etliche sinnvolle Features parat — Serienbrief- und Such-Funktion, „Makro-Rekorder“ für häufig benutzte Textbausteine wie z.B. Adressen, eine „Layout-Vorschau“ zum Kontrollieren des späteren Druckergebnisses direkt am Screen, die Verschlüsselung von sensiblen Texten und und und. Ein in der Praxis sehr wichtiger Vorteil ist auch die hohe Geschwindigkeit von TransWrite, was es ideal für Leute macht, die problemlos schreiben und nichts als schreiben wollen.

chensätzen) in mehreren Größen dargestellt und durch IFF-Grafiken verschönert werden, die bis zu 16 Farben enthalten dürfen. Beckertext II schreckt weder vor mathematischen Sonderzeichen noch vor Fußnoten zurück und erlaubt die spaltenweise Gliederung des Textes, so daß sich damit im Prinzip auch eine Doktorarbeit erstellen läßt. Man sollte damit allerdings nicht zu spät anfangen, denn in einen Geschwindigkeitsrausch verfällt das Programm beim Zeilenumbruch etc. nicht gerade.

FINAL COPY II

Hier kommt gleich die nächste Chance, rund 300,- DM auszugeben — dafür gibt's vergleichbare, aber nicht dieselben Leistungen wie bei Beckertext



Final Copy II

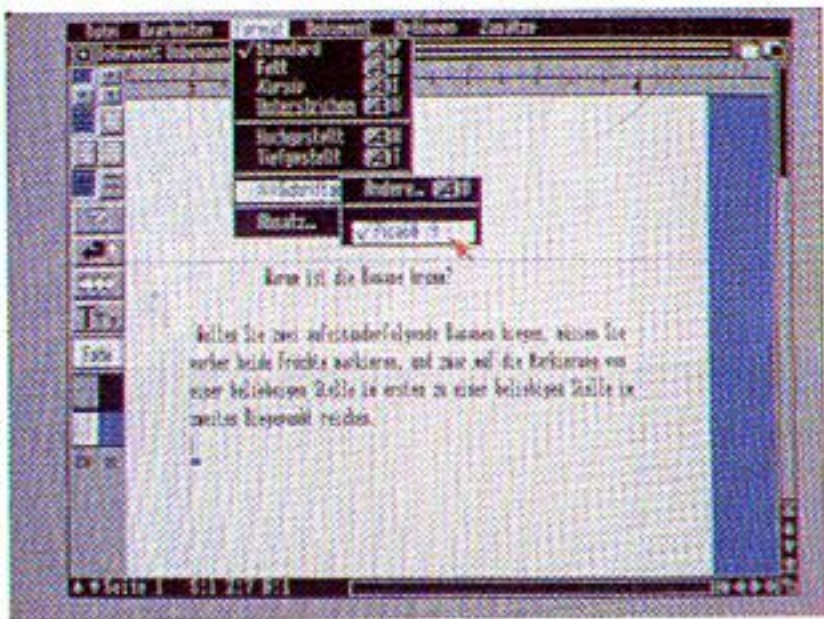
(die deutsche Version war zum Fototermin leider noch nicht da)

BECKERTEXT II

Hier braucht man schon mindestens 1MB Speicher, besser noch 2MB, eine Festplatte und etwas Geduld bei der Installation. Doch sobald das geschafft und die Ausgabe von rund 298,- DM seelisch verdaut ist, hat man eine Menge an kreativen und wissenschaftlichen Möglichkeiten: Die literarischen Ergüsse können mit 16 verschiedenen Fonts (Zei-

II. Einig sind sich die beiden z.B. in ihrer (erträglichen) Geschwindigkeit, Unterschiede lassen sich bei der Textdarstellung feststellen: Final Copy II kann zwar nur mit zehn Fonts aufwarten, dafür kennt es in der Beziehung keinerlei Grenzen hinsichtlich Größe und Farbe. Auch hier können IFF-Bilder eingebunden werden, simple Linien, Rechtecke oder Kreise lassen sich sogar direkt erstellen. Sehr gut gelungen ist die Layout-Vorschau, bei der Ver-

USER CLUB



Ami Write

kleinerungen bis zu 25 und Vergrößerungen bis zu 400 Prozent der Originalgröße machbar sind. Ein weiterer Pluspunkt ist das bereits eingebaute Synonym-Wörterbuch („Thesaurus“), das man sonst meist extra kaufen muß. Benötigt wird wieder mindestens 1MB RAM, dazu eine Festplatte oder ein Zweitlaufwerk.

AMI WRITE

Nach dem Sparkünstler TransWrite mit seiner einsamen Disk haben wir uns nun langsam über Beckertext II (zwei) und Final Copy II (sechs) zu stolzen sieben 3,5-Zöllern hochgearbeitet — und etwa 349,- DM. Bevor man dieses Buchstaben-Ungeheuer auf seinen Amiga losläßt, sollte man überprüfen, ob zumindest 1.5 MB im Speicher stecken, denn erst dann sind viele Optionen von Ami Write vernünftig nutzbar. Dazu gehören u.a.

Thesaurus, Rechtschreib-Korrektur, automatische („Online“) Silbentrennung, Einbindung von Grafiken in -zig Formaten (IFF, HAM, PCX...), Serienbrief-Funktion und ein Druckprogramm mit allen Schikanen. Ähnlich wie beim nachfolgend besprochenen WordPerfect können auch fast alle Fremdformate, das heißt mit anderen Textverarbeitungen erstellte Files, problemlos verarbeitet werden. Das Handbuch in Telefonbuch-Stärke übertrifft sogar noch den Beckertext II-Schinken, beim gemächlichen Schreib-Tempo befindet sich Ami Write dagegen wieder im Einklang mit den übrigen Groß-Programmen.

WORDPERFECT

Ein professioneller Preis von ca. 550,- DM und ebenso professionelle Leistungen — da will man es der dicken Anleitung kaum glauben, daß ein Amiga mit 512KB ohne Zweit-

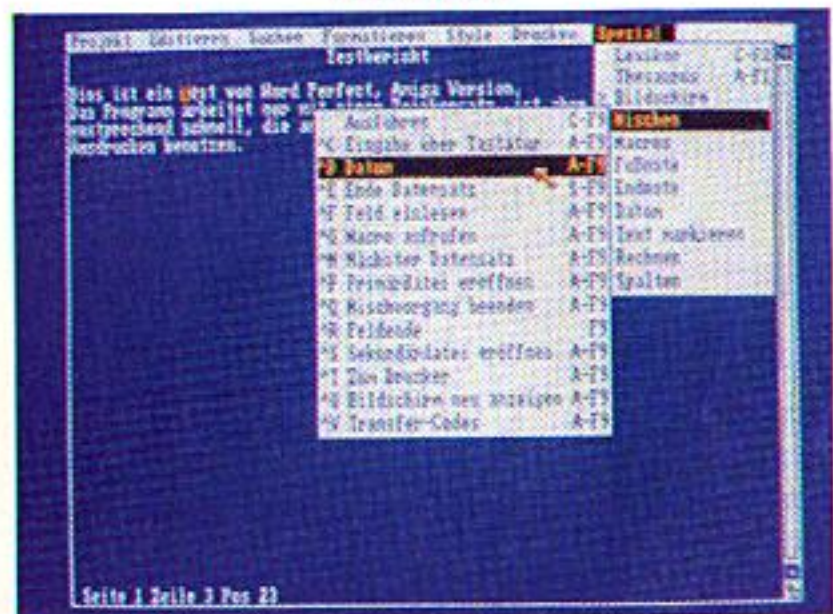
laufwerk genügen soll. Doch es stimmt tatsächlich, wobei man sich darüber im klaren sein muß, daß Operationen wie die Rechtschreibprüfung oder die Suche nach Synonymen mit Zweitlaufwerk oder Festplatte bedeutend schneller vorangehen. Ansonsten kann das Teil so ziemlich alles und jedes, weshalb wir uns gleich auf die wenigen Kritikpunkte stürzen: Generell läßt sich nur der normale Standard-Zeichensatz verwenden und auf Grafiken muß ebenfalls verzichtet werden. Außerdem darf man den deutschen Tastaturreiber das erste Mal selbst einbinden — von da an geht's natürlich automatisch, aber daß man bei so einem sündteuren Schreibprofi überhaupt noch mit der Hand arbeiten muß...

SCHLUSSATZ

Bevor wir Euch zu unserer großen Übersichtstabelle entlassen, kurz noch zweieinhalb Anmerkungen: Je schöner und

farbiger es aussehen soll, desto mehr Speicher braucht man, außerdem empfiehlt sich aus nervlichen Gründen zumindest ein Zweitlaufwerk. Und ein Farbdrucker, sonst bleiben all die fabulösen Grafikfähigkeiten graue Theorie! Daß wir über die Bedienung kein Wort verloren haben, liegt einmal daran, daß alle Programme sowohl Tasten- als auch Maus-Kommandos akzeptieren, zum anderen spielt hier der persönliche Geschmack eine große Rolle. Kleiner Tip dazu: Viele Hersteller verschicken auf Anforderung Demos ihrer Werke. (rf)

WordPerfect



	Trans Write	Beckertext II	Final Copy II	Ami Write	Word Perfect
Mindestkonfiguration	512 KB	1 MB	1 MB, zwei Laufwerke	1 MB, zwei Laufwerke	1 MB
Anzahl Disketten	1	2	6	7	4
Silbentrennung	mit Zusatzdiskette	ja	ja	ja	ja
Thesaurus	mit Zusatzdiskette	mit Zusatzdiskette	ja	ja	ja
Zeichensätze	1	16	10	12	1
Einbindung von Grafiken	nein	ja	ja	ja	nein
Geschwindigkeit	sehr gut	gut	gut	zufriedenstellend	sehr gut
Anleitung	zufriedenstellend	gut	sehr gut	gut	sehr gut
Einsatzgebiet	Texterfassung, Briefe	Briefe, Dokumente	Dokumente	Dokumente	Texterfassung, Briefe
Preis	99,-	298,-	299,-	349,-	550,-
Anbieter	Leasuresoft	Data Becker GmbH	Amiga Oberland	Krieger, Zander & Partner GmbH	Word Perfect Software GmbH
	Robert-Bosch-Str. 1 4703 Bönen 02383/690	Merowinerstr. 30 4000 Düsseldorf 1 0211/933102	In der Schneithohl 5 6242 Kronberg 06173/65001	Sudetendeutsche Str. 31A 8000 München 45 089/3169380	Frankfurter Str. 21-25 6236 Eschborn/Taunus 06196/90401

STROMMAUSFALL!

Wenn düstere Matschwolken über's Land ziehen, ist es Zeit, sich für ein paar Monate in die Karibik zu verdrücken. Wem die dafür nötigen Steine fehlen (so wie uns), der verdrückt sich halt anderweitig — etwa mit dem neuesten Rollenspiel...

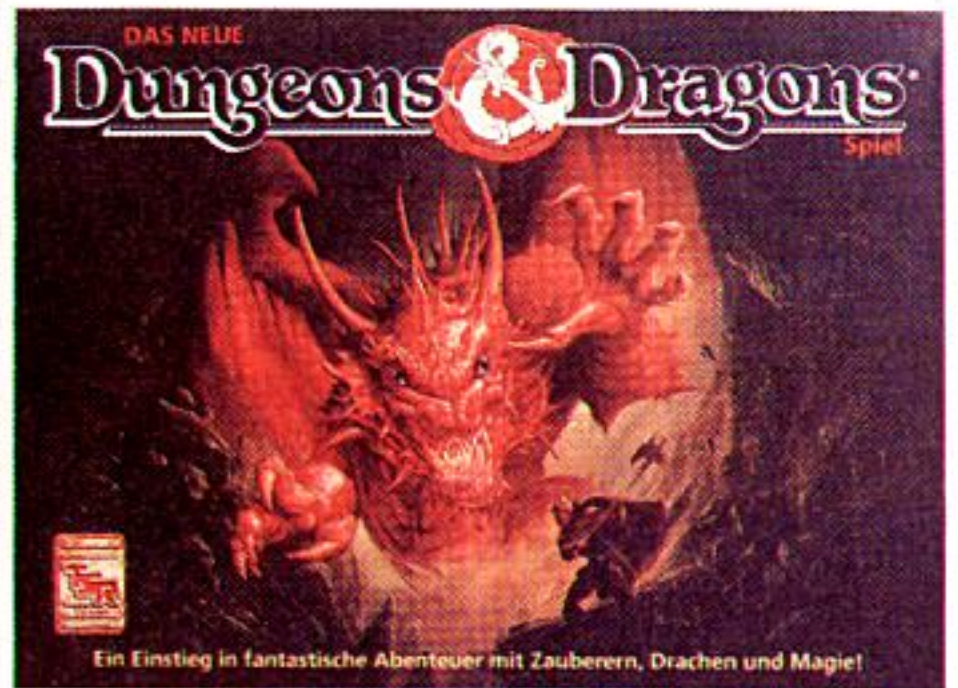
Als Fachblatt für professionelle Verdrückungsbeihilfe hätten wir da einmal mehr unseren sachkundigen Beistand anzubieten: zum einen hinsichtlich des jüngsten Sprosses aus Gary Gygax' mitgliederstarker Dungeons & Dragons-Familie, zum anderen in Bezug auf ein *etwas* anderes Game für coole Neuromancer. MAZ ab!

Das neue Dungeons & Dragons Spiel

Die Formulierung „jüngster Sproß“ schmeckt hier durchaus doppeldeutig, denn abgesehen davon, daß das Teil wirklich brandneu ist, haben

die Hersteller es bewußt als Rollenspieleinstieg für Nachwuchsabenteurer ab elf Jahren aufgezo-gen. Daher wurde auch das ältere (und handliche-re) D&D-Ursystem als regeltechnische Grundlage verwendet und sauber ins Deutsche übersetzt. Hier findet man auf knapp hundert Seiten alles Wissenswerte über Diebe, Kämpfer, Magie, Monster oder Dungeon-Architektur — insoweit wendet sich der eingängig aufgebaute Band also sowohl an die Partymitglieder als auch an deren Meister.

Vor allem aber hat Garys TSR-Company eine neuartige Schritt für Schritt-Einführung auf etwa 50 großformatigen Karteikarten entwickelt, mit der blutige Roll-Laien behutsam an das komplexe Spielprinzip herange-



führt werden. An mehreren Stellen unterbricht sich dieses ganz hervorragende „Intro“ selbst und fordert zum Ausprobieren des bis dahin Gelernten auf. Damit die Helden-Novizen hier nun nicht allein im Regen stehen, haben die Game-Designer ein großformatiges Spielbrett aus schlichtem Papier beigelegt, auf dem der suchende Abenteurer mit Zanzers Verlies konfrontiert wird — ein hübsch gezeichnetes Labyrinth aus über dreißig Räumen, in denen der Dungeon-

Master jede Menge böser Monster in Form von kleinen Papp-Markern verteilen darf. Auch die Helden selbst werden auf diese Art dargestellt, und damit die ganze Chose Sinn macht, finden sich vier Mini-Gruppenabenteuer im Kartenstapel, mit denen die Crew quasi im Trockendock üben kann.

Soweit also wirklich alles prima, und weil schließlich auch noch sämtliche benötigten Würfel beiliegen, hat die Packung gewiß ein herzhaftes Lob verdient!



Cyberpunk 2020

Nun steht aber nicht jedem der Sinn danach, Prinzessinnen zu retten oder amoklaufende Magier zur Raison zu bringen. Für herbere Zeitgenossen haben wir also ebenfalls ein Bonbon im Verdrücker-Sack, und zwar die komplett überarbeitete und ins Deutsche transformierte Version des mittlerweile vierjährigen Urvaters aller Cyberpunk-Rollenspiele. Das umfangreiche Werk (mehr als 260 Seiten) informiert in genial atmosphärischer Sprache über Straßenkämpfe,



DAS ORIGINAL: ES KANN NUR EINES GEBEN

CYBERPUNK

DARK-FUTURE-ROLLENSPIEL



**2. 0. 2. 0.
BLICK ÜBER DIE KLINGE**

Drogen, Megakonzerne und überhaupt das Leben auf den zerbröselnden Highways einer technoschock-geschädigten nahen Zukunft. Freilich hat man gelegentlich den Eindruck (z.B. beim Kampfsystem), daß diese tolle Atmosphäre zu Lasten der Klarheit geht, aber nachdem sich Cyberpunk eh nicht an den Anfänger wendet, sollten ein paar dunstige Passagen kein Beinbruch sein.

Wie funktioniert das Ding nun? Letztlich genau wie jedes gewöhnliche Rollenspiel: Ein Meister dirigiert seine Herde aus mehreren Schäfchen (oder eher Wölfen?) durch vorher ausgearbeitete

Abenteuer. Freilich ist thematisch „No Future“ angesagt, und die Wölfe im Schafspelz üben keine gottgefälligen Berufe wie Priester oder Krieger aus, sondern firmieren als Cop, Netrunner oder Rockster. Der Part zur Erstellung dieser Charaktere gehört übrigens zu den eindrucksvollsten der gesamten Rolli-Szene, weil hier ähnlich wie bei „Mega-Traveller“ (nur noch ausgefeilter!) ein ganzer Lebenslauf mit allen persönlichen Glücksfällen und Katastrophen zusammengewürfelt wird, aus dem der Spielleiter sogar Abenteuer-Ansatzpunkte herausdestillieren

kann.

Natürlich gibt es darüber hinaus auch ganz normale Charakterwerte wie Attraktivität, Coolness oder Glück; auch Skills wie etwa Elektronik, Aktienhandel und der Umgang mit MPs sind reichhaltig vertreten — schön aufgeteilt in berufliche und hobbymäßige Fähigkeiten. Cyber-Apparate bis hin zu künstlichen Organen übernehmen die Rolle der Ausrüstung, und gekämpft wird per Würfel. Zaubersprüche finden wir in Form von Drogen wieder; selbst eine moderne Dungeon-Variante fehlt nicht: die Matrix bzw. der Cyberspace! „Neuromancer“-Kenner wissen Bescheid, alle anderen mögen sich eine virtuelle Elektronik-Dimension vorstellen, in der sich Rechner, Software und teilweise gar menschliche Bewußtseins-elemente widerspiegeln. Hier treiben ganze Horden „eingeloggter“ NPC-

Hacker ihr Unwesen, stets auf der Hut vor monströsen Killerprogrammen, stets auf der Jagd nach dem allerneuesten Datencrack...

Falls Ihr nun gerne eine dieser beiden fulminanten Verdrückungshilfen jagen würdet, so solltet Ihr vielleicht einfach auf Euer Glück vertrauen — das braucht ein echter Karriere-Held sowieso noch oft genug. Mit einfachen und dürren Worten: Wir verlosen natürlich wieder unsere Rezensionsexemplare. Chancen haben alle, die uns auf einem Kärtchen mitteilen, wie der väterliche Onkel des berühmten Frodo Beutlin heißt, und welcher ebenso

berühmte Disney-Film als „Vater“ des Cyberspace gilt (letztes Mal fragten wir nach William Gibson und dem Blocksberg). Schwertschwinger und Datencowboys richten ihre Message bitte umgehend an unsere umgängliche Adresse! (jn)

Joker Verlag

„Stromausfall“

Untere Parkstr. 67

D-8013 Haar

Das neue Dungeons & Dragons Spiel

Spielmaterial: 75%

Spielregeln: 92%

Spielreiz: 80%

Besonderes: Das verständlichste Regelwerk, das uns bis jetzt unterkam!

Schwierigkeit: Für Anfänger

Preis: ca. 59,— DM

Bezug: Games In

Brienner Str. 54

8000 München 2

Tel.: 089/5 23 46 66

Cyberpunk 2020

Spielmaterial: 71%

Spielregeln: 72%

Spielreiz: 81%

Besonderes: Deutschsprachige Abenteuermodule und Hintergrundbände sind in Vorbereitung.

Schwierigkeit: Für Geübte

Preis: ca. 49,— DM

Bezug: Games In

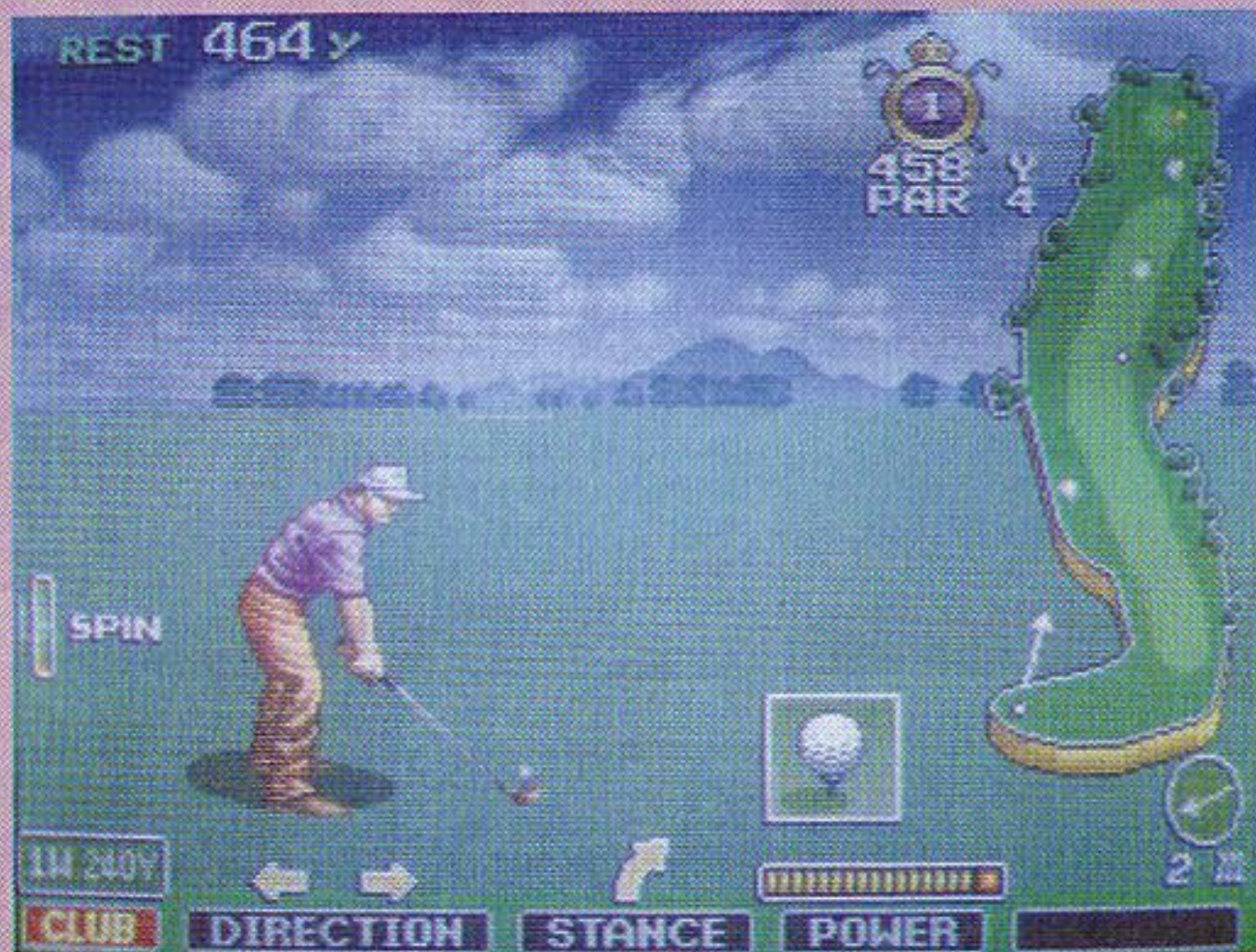
Brienner Str. 54

8000 München 2

Tel.: 089/5 23 46 66

COIN OP

Nach unserem Messe-Special gibt's heute wieder ein reguläres Coin Op, wenn auch leicht gekürzt: Wir werfen einen Blick auf Irem's aktuelle Golfsimulation, lassen bei Midways „Streetfighter“-Klon die Fäuste fliegen und stellen Euch das neueste Mitglied der Mario-Sippe vor.



MAJOR TITLE 2



Bisher haben sich die Actionspezialisten von Irem vor allem durch Baller-Klassiker wie „R-Type“ oder „Mr. Heli“ bekannt gemacht, nun scheinen sie ihr Herz für den Golfsport entdeckt zu haben. Der Vor-

gänger ist hierzulande zwar untergegangen, dem Nachfolger dürfte dieses Schicksal jedoch erspart bleiben: Positiv fällt bereits das opulente Optionmenü auf, wo sich bis zu vier Teilnehmer für ein persönliches Konterfei und damit den Schwierigkeitsgrad entscheiden dürfen. Außerdem stehen

drei verschiedene Spielmodi (Stroke, Skins und Match) zur Wahl, die sich jedoch nur auf die Punktwertung auswirken. Sobald der Digi-Golfer mit einem Namen versehen wurde, fragt die CPU nach, ob man Europa oder die Staaten als Austragungsort bevorzugt, und schon kann's losgehen.

Während des Spiels gilt es erneut, schwierige Entscheidungen zu treffen, diesmal jedoch unter Zeitdruck: Wie soll die Beinstellung des Sprites aussehen? Wie fest und mit welchem Schläger wird geschlagen? Wohin soll der Flug gehen? Die Entfernung zum Green und die Windrichtung müssen dabei ins Kalkül gezogen werden, soll der Ball nicht weitab im Busch oder im nahen Teich landen. Das wäre fatal, denn pro Loch stehen maximal sieben Versuche zur Verfügung. Je nach Schwierigkeitsgrad erfordert der Abschlag mehr oder weniger genaues Timing, der anschließende Flug des Balles wird aus der Draufsicht mitverfolgt. Zwar werden die vorhergehenden Einstellarbeiten in einer 3D-Perspektive vorgenommen, Zoom-Effekte gibt's jedoch keine — überhaupt ist die Grafik eher schlicht, aber bunt gezeichnet und solide animiert. Ebenso unauffällig sind Musik und FX geraten, doch sonst ist von einer permanenten Übersichtskarte des Platzes bis hin zu einem speziellen Putting-Screen mit Anzeige der Bodenunebenheiten alles vorhanden, was des Golfers Herz begehrt.



MORTAL KOMBAT



Midways Fernost-Keilerei haben wir bereits im letzten Messebericht kurz angeschnitten, aber erst jetzt konnten wir uns in Ruhe von der Qualität des Automaten überzeugen. Optisch erinnert das Teil ein wenig an „Pit Fighter“, spielen tut es sich allerdings viel hektischer. Solo-Klopper haben die Wahl zwischen sieben frühzeitlichen Fernost-Söldnern und treten anschließend

gegen Horden verschiedenster Gegner an; im Zwei-Spieler-Modus wird stets gegeneinander gekämpft. Bis zur finalen Konfrontation mit dem Oberfiesling Goro (die Story vom Drachenmenschen hatten wir schon vor vier Wochen) ist's jedoch ein weiter Weg, denn genau wie der Spieler verfügen auch die Schergen des Bösen über reichlich Schlagvarianten: Ob Handkante, Drehkick, Schulterwurf oder gar Energiewaffe — Freund und Feind sind bestens gerüstet!



Da mag das Prügelprinzip noch so abgeduldet sein, dieses Gerät macht einfach Laune. Die digitalisierten Kämpfer sind groß, bunt und fantastisch animiert, die Backgrounds sehen nicht minder gut aus,

und die Soundkulisse ist ebenfalls klasse. Zugegeben, die fünf Feuerknöpfe verlangen schon nach geübten Händen,

aber Übung macht schließlich den Meister. Und mit ein paar Märkern ist das Training hier sicher nicht teuer bezahlt...

SUPER MARIO BROS.



Knapp 12 Jahre ist es nun her, daß ein schnauzbärtiger Klempner namens Mario mit „Donkey Kong“ erstmals in einer Spielhalle auftauchte — jetzt ist Nintendos Renommier-Held zur Stätte seiner Geburt zurückgekehrt. Seinen Bruder Luigi hat er selbstverständlich mitgebracht, doch diesmal haben die Jungs ihre angestammten Plattformen mit der schiefen Ebene des neuesten Gottlieb-Flippers vertauscht!

Das Gerät fällt durch seine bunte und aufwendige Gestaltung auf, so-

gar Bowser und andere Mario-Bösewichte sind hier verewigt. Die famose Ausstattung läßt viel Freiraum zum Punktescheffeln, als besonders spendabel erweist sich die rotierende Burg im Hinterfeld des Flippers, während die bekannten Mario-Röhren so manche Überraschung enthalten. Und hat man sich erst von der Mario- auf die Super-Mario-Ebene hochgepunktet, winken weitere Boni, Multibälle und Extraspiele. Pinball-Fans werden hier also bestens unterhalten, zumal allein schon die extrem guten Soundeffekte eine kleine Hartgeld-Spende rechtfertigen. (rl)



Das Preisausschreiben geht weiter! Siehe letzte Ausgabe vom Joker!

Möchten auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in **D, Lux, B, NL, CH** und **A** gesucht!

Royal Soft

Winterstr.43 • 4330 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208 / 48 00 50 • Fax: 0208 / 48 00 25

Bis Weihnachten
persönlicher Bestellservice bis 22.00 Uhr.
Elterntelefon mit Hotline



Game	Ami	PC
Lotus III	66,90	--
HUMANS	59,99	63,33
Aquatic Games	63,22	--
1869	79,88	92,94
Wing Commander 1/2 D	86,99	93,99
Der Patrizier D	71,99	86,99
Dune		86,99
Lure of Temptress	71,99	86,99
Indiana Jones 4 D		86,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99
Myth	64,00	
ZOOL	56,93	
Treasures of the Savage Frontier D	71,99	
Dark Queen of Krynn D	70,99	
Legend of Faerghail D	63,99	70,99
Mad TV D	71,99	86,99
Mantis		114,99

ACHTUNG NEUERÖFFNUNGEN
Versand & Ladenverkauf
Martin Rösch
Münchinger Str.30
W-7257 Ditzingen
Tel: 07156 / 28884
Tel: 07156 / 951212
Baden Württemberg
kommt zu uns!

Royal Soft kommt in
die Schweiz!
Royal Soft
Daniel Frank
Schachenstr.32
CH-4653 Obergösgen
Versand (Abholung nur
nach Voranmeldung)
Tel: 062 / 354849

Game	Ami	PC
Legend of Kyrandia	68,99	69,44
Waxworld	--	69,42
Dream Team	59,97	67,23
Historyline	83,33	89,99
Troddlers	62,12	--
Premiere D	72,32	
DSA-Die Schicksalsklinge D	79,90	89,90
Sim Earth D	79,99	99,99
Push Over	72,32	79,99
Ashes of Empire	95,99	99,99
Links (386 pro)	92,99	109,90
Epic	72,32	79,99
Steigenberger	56,99	95,99
España '92	79,99	99,99
Conquestador •Data Disk•	39,99	
Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Hexuma D	79,90	89,90
Ultima 7		109,90

Versandkosten: NN + DM 8,00 • Vorkasse im Inland: per EC-Scheck + DM 7,00 • Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00

Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkosten frei

Angebote freibleibend!

EXKLUSIV



Nr. 50002

Exklusiv-CDs — Nur bei uns gibt's jetzt die beiden heißen Scheiben von Chris Hülsbeck in einer limitierten und HANDSIGNIERTEN Ausgabe! „Shades“ und „To be on Top“ bieten jeweils über eine Stunde Musik mit Spiele-Soundtracks, Megamixes und vielem mehr! Für klangvolle DM 29,— pro CD

NEU



Nr. 50001

Cheat-Disk — Endlich ist sie da, die 3,5"-Scheibe mit hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu hunderten von Games! Die besten Kniffe aus über drei Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimative Lösungshilfe für trickreiche DM 15,—



Nr. 900005

Disketten-Aufkleber — Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3,5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,— pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 900004

Sammelordner — Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt — sieht jetzt aber um Klassen besser aus! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,—



Nr. 900007

Solarrechner-Diskette
Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8569,67 ist! Ausgerechnet für DM 19,—

Nr. 90001

Joker-Shirt — Jetzt in Schwarz mit neuem Design! Also um Klassen schicker, aber in bewährter Qualität: 100% Baumwolle mit farbigem Transferdruck, zu haben in den Größen S, M, L, und XL. Für kleidsame DM 24,—

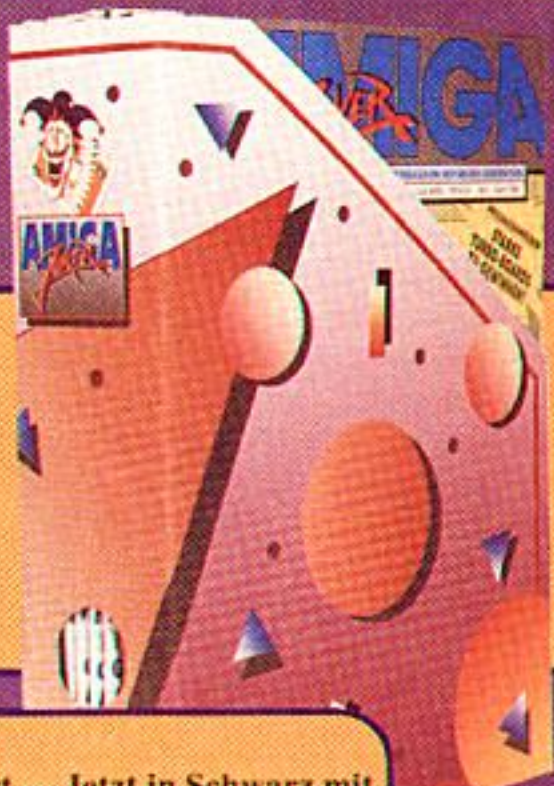


Nr. 90003

Zeitgeist — Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,— pro

Nr. 90002

Joker-Jogger — Unser Mode-Hammer für zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL & XXL. Schon für modische DM 49,—





Nr. 300000
 Horizonterweiterung – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben! Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

JOKER SHOP

Nr. 200000
 Spezialitäten — Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Rollenspiele“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr.100000
 Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch? Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-



Ihr habt mich überzeugt! Warum in die City schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt? Warum im Kaufhaus kaufen, wenn man doch auch im Joker Shop shoppen kann? Sagt mir, wie das mit dem Bestellen läuft, und ich räume Euch mit Vergnügen den Laden leer! Aber bitte, aber gerne: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken, schon geht ein Päckchen auf die Reise. Wie bitte, Ihr wollt das schöne Heft nicht zerschneiden? Auch kei-

ne Affäre, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Bezeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) – und ab damit! ABER: Bei Vorkasse sind 5,- DM für's Porto zu addieren, Nachnahmelieferungen werden direkt beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Na, tröstlicherweise ist immerhin die Mehrwertsteuer bei allen Preisen schon dabei...

Ich bezahle per Nachnahme (nur im Inland möglich) per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
 per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- für Porto dazurechnen.
 Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
Name	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 4/90, <input type="checkbox"/> 9/90, <input type="checkbox"/> 10/91, <input type="checkbox"/> 11/91, <input type="checkbox"/> 12/91, <input type="checkbox"/> 2/92, <input type="checkbox"/> 3/92, <input type="checkbox"/> 4/92, <input type="checkbox"/> 5/92, <input type="checkbox"/> 7/92, <input type="checkbox"/> 9/92, <input type="checkbox"/> 10/92, <input type="checkbox"/> 11/92
Straße/Hausnr.	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Rollenspiele, <input type="checkbox"/> Adventures <input type="checkbox"/> Megablast
PLZ/Ort	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/91 <input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 2/92 <input type="checkbox"/> 3/92 <input type="checkbox"/> 4/92 <input type="checkbox"/> 5/92 <input type="checkbox"/> 6/92
Datum/Unterschrift	90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S, <input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL
	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL, <input type="checkbox"/> XXL
	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß, <input type="checkbox"/> schwarz
	90004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
	90005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
	90007	Solarrechner-Disk	<input type="checkbox"/> Stück
	500001	Cheat Disk	<input type="checkbox"/> Stück
	50002	Hülsbeck Exklusiv-CD	<input type="checkbox"/> Shades, <input type="checkbox"/> To be on Top

Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTR.67
8013 HAAR

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT - KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

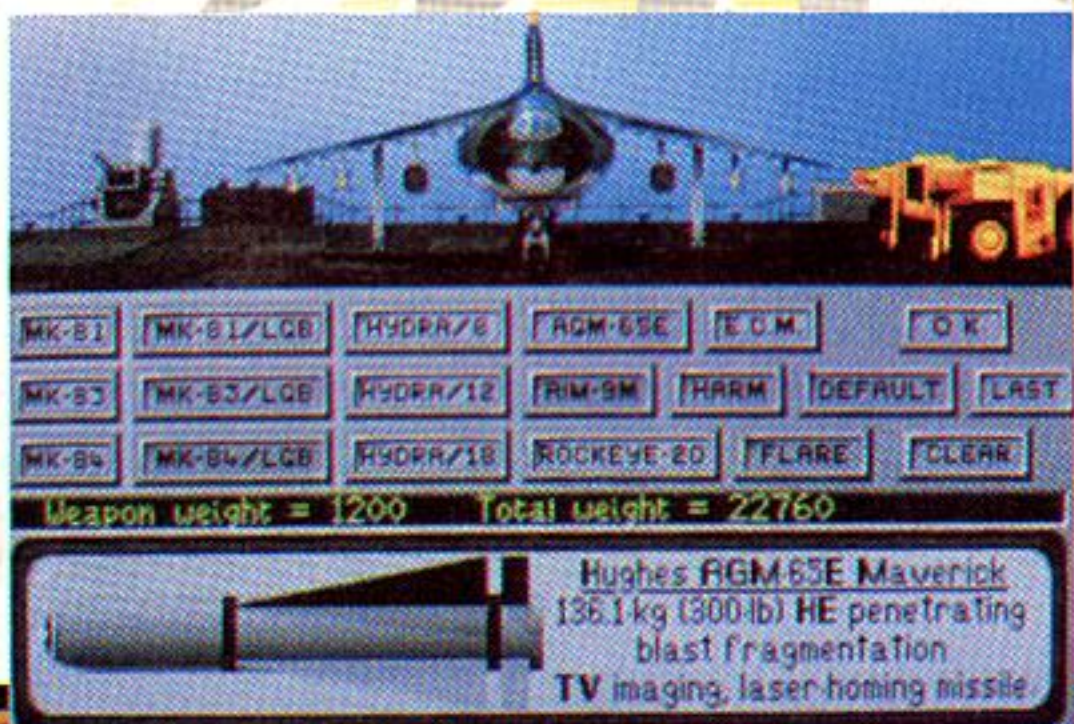
EIN
NEUES
JAHR
GIBT'S
ERST IM
JANUAR

—
DEN
NEUEN
JOKER
SCHON AM
30.
DEZEMBER!

Hier steigen die Silvesterraketen also ein bißchen früher, aber das sind wir schließlich unserem Ruf schuldig. Euch sind wir außerdem noch heiße Stories, informative Previews, starke Specials, feine Wettbewerbe, hilfreiche Lösungshilfen und natürlich jede Menge Tests in der exklusiven Joker-Qualität schuldig. Und wir begleichen unsere Schulden stets mit Zins und Zinseszins!

Freut Euch also auf **THE CHAOS ENGINE**, den neuen Hammer der Bitmap Brothers. Ölt den Joystick für Movie-Action mit **LETHAL WEAPON**. Reinigt die Uniform zu Ehren der Simulations-Knaller **AV-8B HARRIER ASSAULT** und **DESERT STRIKE**. Flickt die Kessel für **SUPER CAULDRON**. Zittert dem Virtual Reality-Rolli **LEGENDS OF VALOUR** entgegen. Und wenn Ihr schon beim Zittern seid — nun *müssen* die Amigaversionen von **WING COMMANDER** und **INDY IV** doch endlich fertig werden...

Wir hingegen *müssen* Euch noch den Mund auf unser großes Special über Spiele für den A1200 wäbrig machen, wir *müssen* Euch nochmal eindringlich darauf hinweisen, ab 30. Dezember nur ja rechtzeitig am Kiosk zu sein (wie schnell ist so ein Joker ausverkauft...), und wir *müssen* Euch einfach ein Abo empfehlen — da spart Ihr Zeit und Geld und bekommt obendrein eine tolle Prämie! Ihr *mußt* Euch jetzt nur noch den neuen **AMIGA JOKER** besorgen, und 1993 kann steigen.



Inserentenverzeichnis

ABC Soft	87
Accolade	15
AHS	26
Attie	2
Bachler	81
Berry	58
Bits & Bytes	58
Bomico	37
CPS Heidak	60,61
Data & Electronics	105
Electronic Arts	13
Esser	65
FDS	90
Funny-Software	75
Galaxy	63
German Design Group	37
Groß Electronic	45
Hamo	103
Handel mit neuen Medien	22
Intersoft	76
Joker Verlag	27,29,38,54,55
Joysoft	98
Junker	112
Kaiserstühler	115
Karosoft	84
Kasulke	63
Linel	23
Magic Line	69
Maxion	22
Megasoft	64
Micro Mailers	19
Microids	93
Microprose	11
Millennium	17
Müller Computersoftware	94,95
Multimedia Soft	24
Neuroth	127
Okay Soft	112
Ossowski	6
Peroka	45
Pfister	41
Powersoft	113
Prism Leisure	128
Psygnosis	51
Quicksoft	57
Rettig	67
Rösch	69
Royal Soft	123
Rushware	31
SCS	83
Skyline	25
Soft & Sound	49
Softgold	31
Softpower	111
Software 2000	47
Tasche	110
Traumfabrik	21
UBI Soft	71
US Gold	73
Versand 99	85
Wial Versand	107
Poster: Joker Verlag	

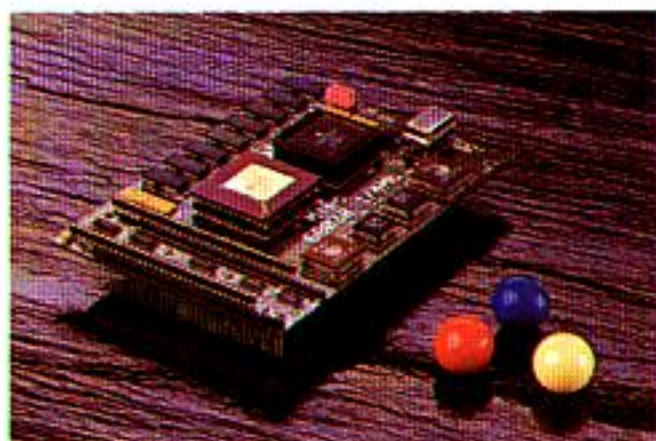
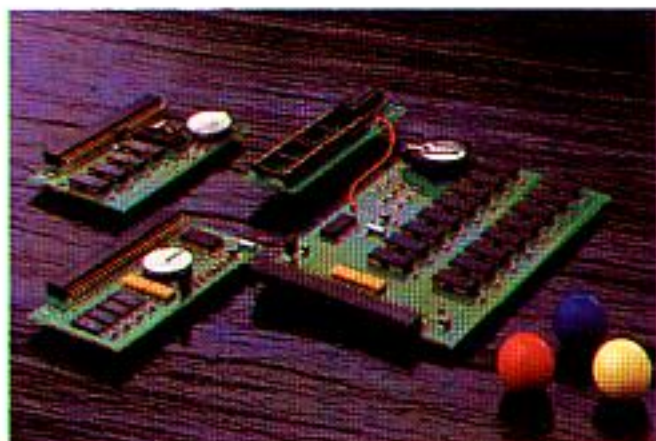
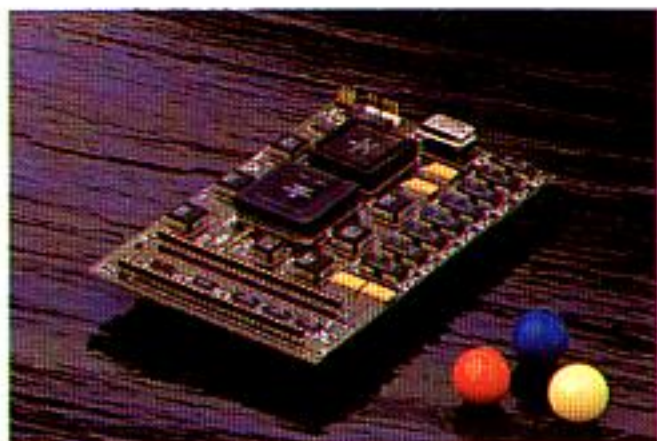
Der Inlandsauflage ist ein Prospekt der Firma Interest Verlag beigeheftet — wir bitten um freundliche Beachtung.

BEZUGSQUELLEN

AHS Laden & Versand: Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Frank Heidak Bürgerstraße 8-10 5000 Köln 1 Tel.: 0221/256983	Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/4301047	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02131/6070
Bachler Computersoftware Blücherstraße 24 Postfach 1113 4290 Bocholt Tel.: 02871/183088	Funny-Software Stuttgarter Straße 99 7000 Stuttgart-Feuerbach Tel.: 0711/8568534	Karo Soft Postfach 404 4010 Hilden Tel.: 02103/42088	Skyline St. Pöltener Straße 28 7000 Stuttgart Tel.: 0711/812736
Bomico Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Galaxy Plinganserstraße 26 8000 München 70 Tel.: 089/7605151	Leisuresoft Robert-Bosch-Straße 1 4703 Bönen Tel.: 02383/690	Wial Versand Liegnitzerstraße 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273



DAMIT WIRD DER AMIGA UNGLAUBLICH VIELSEITIG.



MIT DEM NEUEN PRODUKTPROGRAMM VON UDO NEUROTH HARDWARE DESIGN.

Endlich ist es da: das Programm von aufeinander abgestimmten und hochqualitativen Komponenten für Ihren Amiga.

Speichererweiterungen, Turbokarten und Festplatten-Controller, die höchsten Ansprüchen gerecht werden und 100% kompatibel sind. All das läßt sich intern, lötfrei und vor allen Dingen ganz einfach einbauen. Denn all unsere Produkte sind mit einem deutschen Handbuch bzw. einer Einbauanleitung ausgestattet, um Ihnen die Anwendung so einfach wie möglich zu machen.

Alle Komponenten werden in Deutschland hergestellt, bestehen ausschließlich aus den besten Bauteilen und werden von uns einzeln auf Herz und Nieren geprüft.

Beide Turbokarten-Ausführungen (68020 und 68030) bieten beste Performance, Platz für einen Co-Prozessor bis 40 Mhz, ein oder vier MB 32Bit FastRAM und überraschend kleine Maße durch modernste SMD-Technik.

Selbstverständlich sind alle Turbokarten mit einem konfektionierten Schalter abschaltbar.

Unser Speichererweiterungs-Programm für Amiga 500, A500 plus, A600 und A2000 erweitert den Arbeitsspeicher um bis zu 8 MB. Alle Speichererweiterungen sind mit Uhr lieferbar und mit Hilfe eines Jumpers oder eines konfektionierten Schal-

ters abschaltbar.

Der Festplattencontroller ist von uns für den Einsatz im A500 und A500 plus entwickelt worden und ist aufrüstbar bis zu 8 MB RAM. Auch hier haben wir durch konsequente Nutzung von SMD-Technik und Verwendung von modernen 2,5" Festplatten ein überraschend kleines Produkt entwickelt, das sich durch einfachen internen Einbau und höchste Qualität auszeichnet. Der Festplattencontroller ist mit Kickstart 1.2, 1.3, und 2.0 verwendbar und zur Zeit mit Festplatten von 40, 60, 80 oder 120 MB lieferbar. In Zukunft werden auch Platten mit höherer Kapazität erhältlich sein.

Und all das zu fantastischen Preisen, z.B.:

Turbokarte 68020 ab DM 199,-

Speichererweiterung 2MB ab DM 199,-

AT-Bus Controller ab DM 99,-

Erhältlich im guten Fachhandel, bei allen SOFT & SOUND Filialen und natürlich direkt bei Udo Neuroth Hardware Design
Essener Straße 4, 4250 Bottrop
Tel: 02041/20 42 4



Udo Neuroth Hardware Design

UNHD



Essener Straße 4 • 4250 Bottrop • Tel: 0 20 41/20 42 4 • Fax: 0 20 41/25 7 36

TEIL 1 WAR WUNDERBAR, TEIL 2 WAR HERVORRAGEND UND TEIL 3 IST DIE ENDGÜLTIGE HERAUSFORDERUNG!

FOOTBALL MANAGER 3



Eine geniale Serie von Fußballsimulationen mit der Möglichkeit alle Aspekte selber unter Kontrolle zu haben. Der Erfolg oder Mißerfolg hängt ganz von Ihren Fertigkeiten, organisatorischen Fähigkeiten auf dem Markt, dem Trainingsfeld und auf Turnieren ab.

Viele neue Merkmale wie...

- Geschäftskontakte
- Karriere
- Trainingspläne
- Clubfinanzierungen

ergänzen sich und machen aus FOOTBALL MANAGER 3 eine absolut komplette Fußballsimulation.



Benutzen Sie das Telefon, um Ihre Millionengeschäfte auf dem europäischen Markt zu erledigen

Sie haben genaue Einsicht in die Personalakten Ihrer Spieler, um über die Vertragslängen, besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten jedes einzelnen Sportlers informiert zu sein und die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Stellen Sie jeden einzelnen Trainingsplan der Spieler selber auf, um sie alle fit und in guter Form zu halten.

Ihnen steht eine Computeranalyse und Auswertung der einzelnen Spiele zur Verfügung.

**THE FOOTBALL MANAGER -
SERIE - WELTWEIT MEHR
ALS 1.000.000 EXEMPLARE
VERKAUFT.**

IBM PC & Compatibles- 99 DM
Amiga/Atari ST- 89 DM
C64/128, Kasette- 39.95 DM
Diskette- 59.95 DM

Addictive
LIVE THAT DREAM

Prism Leisure Corporation plc, Unit 1,
Baird Road, Enfield, Middlesex, England EN1 1SJ

©1991 Prism Leisure Corporation plc.
Alle Rechte vorbehalten